

CONEXIÓN
MANGA
VANGUARDIA
VANGUARDIA EDITORES
17
$35.00
7 509761 101917
17
ESPECIAL DVD
GRATIS DVD
PROMOCIÓN
2X1
EN
tnt 3t
WTC
TODOS LOS DÍAS
VIERNES, SÁBADO Y DOMINGO
SAILOR MOON
CRÓNICAS DE LA REINA DE LA LUNA
魔法少女リリカルなのはA's
Nanoha
LA NUEVA GENERACIÓN DE ELEGIDAS
蒼い海のトリスティア
Tristia of The Deep blue Sea
Tristia
LA DUEÑA DE LA TECNOMAGIA
Especial
MAGIC GIRLS
Magia con Rostro de Ángel
ENTRADA
2X1
PARA QUE TE LANCES AL CINE
PRESENTA TU CUPÓN EN TAQUILLA
BUSCA TU BOLETO CORTESIA DE
CINEMARK
EN EL DVD ENTREVISTA CON LA VOZ DE SAILOR MOON



VANGUARDIA EDITORES

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECTOR DE LA PUBLICACIÓN
ANA LUISA ESPINOSA F.

COLABORADORES
REPORTEROS Y REDACTORES DE CM
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
ANA LUISA ESPINOSA
AUREA D. FRENIERE
FABIÁN VÁZQUEZ G.
BLANCA E. TRUJANO
RODRIGO RAMOS
DIANA S. ROSILLO ALMAZÁN
ENRIQUE LÓPEZ S.
YOSADEC RAMOS

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ G.
ALEJANDRO SÁNCHEZ VARGAS

CORRECIÓN DE ESTILO
EDITOPOSTER

DISEÑO GRÁFICO
MA. DE LOURDES CONTRERAS H.

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECTOR GENERAL
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

ADMINISTRACIÓN
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

OPERACIONES
MIGUEL A. RUIZ

PRODUCCIÓN
VERÓNICA MALDONADO

DIRECTORA DE DISEÑO
LAURA O. BÁRCENA VILLALBA

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0-100 ext. 103 Y 110

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111 Y 112

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

ESPECIAL CONEXIÓN MANGA No. 17 Publicación Mensual. Marzo 2007. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera, México D.F. C. P. 06400. **CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No.** 04-2001-082014103600-102. **CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO** CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 **CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO** CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705. **No. IMPI** 896649 **DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA** CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS** por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 **IMPRESA EN**: CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510



EDITORIAL

¡*Te castigaré, en el nombre de la luna*!

Posiblemente se trata de una frase muy sencilla y simple, pero en su momento hizo temblar a los más terribles de los villanos y causó la euforia de una generación que descubría el anime a mediados de los 90´s. La chica que pronunciaba dicha frase era llorona, glotona, no le gustaba la escuela y se la pasaba jugando videojuegos o al lado del chico que amaba. Una jovencita como tú y como yo, que descubría la magia de la juventud con una pizca de fantasía.

Fue por *Sailor Moon* que nos interesamos en la animación japonesa, en especial las chicas, ya que los varones tenían a *Los Caballeros del Zodiaco*. Todavía recuerdo con mucha nostalgia los sábados que madrugaba para saber en qué otra aventura se meterían Serena y sus amigas; así como las llamadas telefónicas llenas de emoción entre mis amigas porque Darien ya se había reconciliado con "cabeza de bombón"; o la ocasión en que nos dividimos en opiniones cuando apareció Seiya.

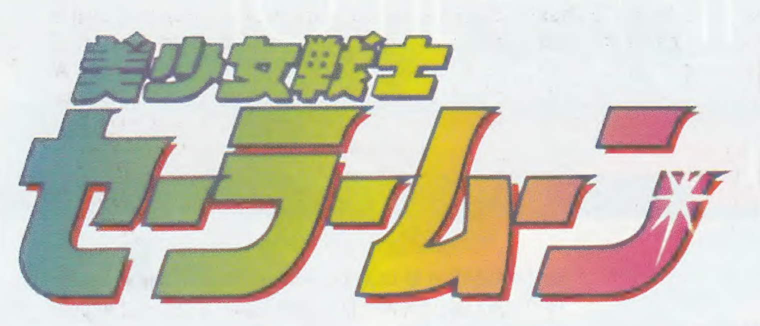
Juntas nos carcajeábamos por las variadas y cada vez más sofisticadas transformaciones de *Sailor Moon*; nos preguntábamos qué clase de villanos aparecerían y qué buscarían (ya que pasamos de cristales arco iris, corazones puros y estrellas); y finalmente lloramos de la emoción cuando se transmitió el último capítulo, aunque fue en una televisión portátil, y supliqué para que en casa me lo grabaran (en VHS, por supuesto).

Este **Conexión Manga Especial** está dedicado a todas aquellas chicas –y chicos– que en su momento se enamoraron de aquella niña que "combatía por el amor y la justicia"; pero también a aquellos que han escuchado sus aventuras, como un relato que seguramente pasará de generación en generación.

¡Larga vida a la Reina de la Luna y las Magic Girls!

CONTENIDO

Por JRR.Yoda



Guerreras fuera de este mundo

Hay quien ha venido al mundo para enamorarse de una sola mujer y, consecuentemente, no es probable que tropiece con ella.

José Ortega y Gasset

Una noche, viendo al cielo, con el manto estelar incrustado de hermosas luces que refulgen como diamantes mientras la luz de la luna alumbra la superficie terrestre, contemplando tal magnificencia, miles de seres humanos, así como yo, se han preguntado si existe vida en este vasto universo, cuando en realidad no sabemos que hemos sido protegidos por valientes amazonas que tenían su reino precisamente frente a nuestras narices.

Su hogar era lo que nosotros denominamos "nuestro" satélite; su nombre, El Reino de Plata, siempre como un centinela silencioso, la primera línea de defensa contra cualquier amenaza externa. Sin embargo, este reino ha caído y fue completamente devastado. Así que estamos solos, desprotegidos ante cualquier amenaza del exterior, y así como ignorábamos la existencia de este Reino, también somos ignorantes de las amenazas que se ciernen ahora sobre nuestro hogar.

Ahora, el mal ha vuelto a nuestro planeta amenazando la seguridad de sus habitantes, pero, por suerte, unos guardianes están en alerta y sabrán despertar a las elegidas, que no son otras que los ancestrales defensores, los guardianes de nuestro planeta quienes lo defendían desde el espacio exterior.

Nos dirigimos hacia Tokio, blanco de todas las amenazas (Godzilla, Ángeles, naves extraterrestres, etcétera.) habidas y por haber. Esta ocasión no será la excepción, sólo que la primera elegida (oficialmente para mí, pero para muchos la segunda), **Serena Tsukino**, al igual que el 95% de los elegidos, no tiene idea que le toca serlo, hasta que ya no puede evitarlo y, por consiguiente, comete una serie de errores garrafales y monstruosos.

¿EL AMOR HECHO MUJER?

Primeramente, si se me permite la expresión, ¿qué clase de guardianes (no me importa el aspecto) selecciona a una niña de 14 años llorona y miedosa, sólo por nombrar algunos de sus "méritos" más "sobresalientes"?

Es floja en la escuela, mala en los deportes, no sabe de computadoras, ni distingue a la "o" por lo redonda; además, se queda dormida para ir a la escuela, es mala para cocinar, sumamente posesiva si tiene novio y gasta más de lo que tiene. Pero nuestra querida amiga Serena no podía ser perfecta, ¿verdad? Mas, veamos el lado positivo de las cosas, pues siempre lo hay: ella cuenta con el corazón más puro que nadie, lleno de amor hacia los demás.

El destino y la costumbre de llegar siempre tarde hacen que Serena se encuentre con **Luna**, una linda gatita con una marca en su frente que tiene la forma de una luna creciente, quien estaba siendo molestada por unos niños latosos. Después de ser castigada en su escuela, haber recibido una calificación muy deprimente por su examen, recibir la burla de un desconocido por sus malas calificaciones, cosechar un regaño marca diablo en su casa y haber pateado la puerta de su casa tratando de ajusticiar a su hermano, por fin, al entrar en el templo de la quietud de cualquiera, su habitación, Serena se percata que la gatita que rescató está en su cuarto.

Y si creías que no le había ido mal en todo el día, lo mejor está por venir, pues la susodicha gatita le dirige la palabra a Serena, quien sale despavorida del susto (como es lógico) y se esconde debajo de la cama. Después, Luna (como se hace llamar la felina) le entrega a la chica un broche muy bonito con el cual se le baja un poco el susto, pero al recitar las palabras: "por el poder del prisma lunar!", que le dijo la gatita, se transforma en **Sailor Moon**, una de las guardianas de la antigüedad que protegían a la Tierra de las diversas amenazas. Ella estrena sus poderes ayudando (más obligada que por ganas) a su mejor amiga **Molly**, quien ignora el secreto de su bella amiga.

Después de derrotar al enemigo y conocer a un enigmático personaje que la ayuda, salva y además la conoce, llamado **Tuxido Mask**, Luna le comenta que su misión en la Tierra es proteger, encontrar y ayudar a su princesa, así como buscar a otras guerreras que le ayuden a exterminar la amenaza de este mundo. Así, el grupo de guerreras, conocidas como **Sailor Scouts**, podrán defender a su planeta, con lo cual se da la pauta para el inicio de la primera temporada, tres películas, varios especiales, una serie *live action* y miles de parodias, enemigos y adaptaciones para el género de adultos, de una sencilla serie llamada *Bishoujo Senshi Sailor Moon*.

TE CASTIGARÉ EN EL NOMBRE DE LA LUNA

Sin duda, estamos ante una de las series más exitosas del género *magical girls* dividida en cinco temporadas: la primera *Sailor Moon* (46 episodios), *SM Romantic* (43 episodios), *SM Super* (38 episodios), *SM Super S* (39 episodios), y la última temporada, *SM Stars* (34 episodios). Cada una de estas partes contiene un toque único y especial que ha creado al fenómeno que ahora es esta serie, convirtiéndose en un clásico.

Pero, ahora relatemos, a grandes rasgos, la historia de esta fascinante saga.

Primeramente, se deben enfrentar a una malévola reina, su nombre es **Beryl**, quien anda buscando la energía de los seres humanos para revivir a su querida Reina **Metalia**, gobernante absoluta del **Negaverso**, y así poder subyugar al reino de la Tierra. Ella tiene a su servicio a varios generales, el primero es **Jadeite**, quien roba energía ayudado de seres demoníacos con poderes menores.

Durante sus ataques despiertan dos Sailor Scouts más: Sailor Mercury, su verdadero nombre es **Ami Mizuno**, y la otra es una violenta sacerdotisa que vive en el Templo Hikawa, **Rei Hino**, quien se transforma en Sailor Mars y pelea constantemente con Serena, por ser ésta tan tonta.

Al ser frustrados todos los planes de Jadeite, es eliminado y sustituido por **Nephrite**, pero él busca el *Cristal Negro*, el cual le permitirá encontrar el *Cristal de Plata*, que servirá para despertar a su ama sin complicaciones. Al mismo tiempo, acude el tercer general, **Zoycite**, quien es traidora y manipuladora, pero para desgracia de nuestra iracunda reina, despierta como el relámpago la cuarta elegida, Sailor Júpiter, quien tiene una descomunal fuerza; su nombre es **Makoto Kino**.

Nephrite se enamora de Molly, la mejor amiga de Serena, quien logra convertirlo, aunque él le confiesa todo su amor instantes antes de morir en brazos de su amada, con lo cual Zoycite obtiene el *Cristal Negro*. Con este artefacto, descubre que para obtener el *Cristal de Plata* necesita recolectar siete cristales Arco Iris, pero estos acontecimientos hacen aparecer a Sailor Venus (**Minako Aino**) y su guardián, el gato **Artemis**.

En una de las múltiples trampas, **Darien** (un chico que resulta ser el alter ego de Tuxedo Mask) y Serena se enteran que ella era princesa de la luna (Serenity) y él el príncipe Endimion para que después de reunidos los siete cristales Arco Iris aparezca en la tierra la Princesa de la Luna. Ante el fracaso del tercer general, aparece el cuarto y rencoroso **Malachite**, quien envía a otro espacio-tiempo a las Scouts.





De esta manera, ellas recuerdan quiénes son y su misión, pero pierden a Endimion en manos de Beryl, y destruyen al último general dirigiéndose al polo norte para derrotarla, aunque en el trayecto son asesinadas una por una. Serena, devastada por la pérdida, llega al palacio sólo para ser apaleada por su amado, por lo que se ve obligada a matarlo.

Finalmente, Beryl ataca a Serena, pero el agonizante Endimion recibe el ataque muriendo en brazos de su princesa. La reina es regenerada por Metalia, por lo cual nuestra heroína adopta su forma de Princesa y combate con el *Cristal de Plata* contra el Negaverso destruyendo así a la reina, pero también a sí misma. El mundo está a salvo, pero ellas lo perdieron todo... ya no tienen recuerdos de su pasado.

EL NUEVO COMIENZO

Así es como vemos el final de la primera temporada para iniciar una nueva etapa en la vida de nuestras amigas en *Sailor Moon R*.

Todo inicia cuando dos extraños llegan a la ciudad de Tokio trayendo un árbol que busca energía de personas humanas. Ante estos acontecimientos, Luna y Artemis se ven forzados a regresarle la memoria a Serena y ésta trata de encontrar a sus entrañables amigas, aunque ya no la recuerdan, hasta que viven una batalla contra los extraños y así regresan las Sailors Scouts. El árbol de la oscuridad busca un poco de amor, así que lo toma de Serena, con lo cual desata una batalla final que termina con una amistad entre los extraterrestres y las Sailor Scouts.

En esta serie conocemos a la pequeña **Rini**, la hija de Serena y Darien en el futuro. Ella se transforma en Sailor Chibimoon, pero es cazada por "Las Hermanas de la Persecución": **Carmesite, Beregerite, Calaverite** y **Petsite**, quienes desean apoderarse del *Cristal de Plata* para dárselo a su jefe, **Rubeus**.

Luna y Artemis otorgan más poder a las Scouts, así como unos comunicadores. Después de varios enfrentamientos, las Hermanas son transformadas en humanas, Rubeus es derrotado y entra en escena una nueva Guardiana, **Sailor Plut**, quien protege la Puerta del Tiempo y conoce muy bien a Rini. El final de la temporada ocurre con la derrota de la familia de la Luna Negra y el regreso a casa de Rini ya con su futuro restablecido.

SAILOR MOON S, SUPER S Y STARS

Sé que después de dar a grandes rasgos dos de las series, resumir o dar sólo pistas de las otras tres hace que uno se sienta incompleto. Me faltó contarles de la Sailor de la Destrucción, las Sailors de los planetas externos, **Neptune** y **Uranus**, así como el más poderoso enemigo de todos, **Sailor Galaxia**, pero no se preocupen amigos, no es por otra cosa más que por falta de espacio, pues nos podemos pasar horas y horas contando y escribiendo sobre *Sailor Moon*, que a muchos les parecerá un poco rosa o ñoña, pero a mí en lo particular me encanta.

Lo único que me enoja sobremanera es que a Serena, en la última serie, le dan una espada sorprendente y no la ocupa como debería, pero entonces se perdería su inocencia, además de que seguramente se hubiese cortado ella sola la cabeza. También nos hicieron falta los "transformers" de la serie, los **Sailors Star Ligths**, quienes se disfrazan del grupo de jóvenes "Three Lights", aunque en realidad ¡SON MUJERES! Pero eso no es todo, ya que el problema surge cuando uno de ellos se enamora de Serena, quien hasta le anda haciendo de chivo los tamales al pobre de Darien.

En fin, esta serie tiene de todo: romance, acción, aventura, viajes en el tiempo, hermosísimas mujeres, intrigas, científicos locos, naves, viajes espaciales; es una serie muy completa y con una banda sonora muy buena. Así que date una oportunidad y disfruta de esta animación. Te desesperarás con Serena, Rini y Mina, pero la personalidad de Haruka, Michiru y Rei lo compensan.

Así que, a disfrutar de *Sailor Moon* y que la fuerza los acompañe.

Yoda Fuera



El género de *magic girl* nos ha dado grandes sorpresas desde su origen, aunque se supone que el cliché clásico es el de "una chica obtiene poderes mágicos gracias a una mascota especial, se une a un grupo de guerreras guapas y finalmente salva al mundo". Por supuesto, **Sailor Moon** es la reina indiscutible de este género, junto con otra linda niña que enamoró a chicos y grandes: **Sakura Kinomoto**.

Desde entonces han surgido nuevas, con temas que van desde una ama de casa que tiene que ocultarle a su marido que es una *magic girl*, hasta una jovencita que termina rodeada de un grupo de chicos guapos con los que se fusiona para obtener poderes. Actualmente el país nipón está fascinado con una adorable chica que primero salvó al mundo del poder de unas terrible semillas, luego de un libro maligno y lo último que sabemos es que próximamente saldrá como una mujer adulta.

Esta chica se llama **Nanoha** y su serie es *Mahou Shojo Lyrical Nanoha*, la cual se transmitió en el 2004. Aunque cuenta apenas con 13 episodios y sin versión en manga (salvo pequeñas viñetas en la revista *Megami*), logró tal éxito que un año después surgió la continuación, a la que sólo debemos agregarle A´S al nombre original. Esta serie también está conformada por 13 episodios de 25 minutos cada uno, pero antes de hablar sobre ésta, repasemos brevemente de qué trató la primera parte.

Nuestra historia narra las aventuras de una linda chica de nombre **Nanoha Takamachi**, una estudiante común y corriente, la más pequeña de una familia amorosa y la amiga entrañable por la que dos jovencitas lograron formar una amistad. Su vida se desarrollaba de lo más sencillo, hasta que fue elegida por un hurón (que en realidad era un mago), para convertirse en su familiar y transmitirle poderes mágicos.

A partir de entonces, Nanoha y el hurón, de nombre **Yuuno Scraia**, un científico de otro universo, se dedicaron a recolectar unas semillas que forma-

魔法少女リリカルなのはA's

Magical girl lyrical Nanoha. She whispers some words mildly in your hea... ...nd make... ...r gentle days.





EL REGRESO DE LA MAGIA



ban parte de un poder mágico mucho mayor y que además era muy peligroso. Sin embargo, aunque la tarea en sí requería de grandes sacrificios, como que la chica no pudiera disfrutar de un fin de semana con sus amigas, se complicó todavía más con la llegada de **Fate Testarossa**, una poderosa joven dispuesta a todo, incluso a matar a aquel que se interpusiera, que buscaba lo mismo que ella.

Si bien las razones de Fate y su familiar **Alph** estuvieron a punto de aniquilarla, ésta y Nanoha están destinadas a ser amigas, además de que otros se vieron involucrados, como el joven **Chrono**, otro mago muy poderoso de la misma edad que ambas, el cual también venía de otra dimensión. Lo que más llamaba la atención de esta parte era la fusión de la magia con la tecnología, ya que los báculos de ambas chicas podían hablar y tener interacción con sus amas, además de la excelente animación. Ahora que ya conocemos de qué trata, adentrémonos en esta nueva aventura.

EL EXTRAÑO LIBRO DE LA OSCURIDAD

Han pasado algunos meses desde que Nanoha se convirtió en una chica mágica y sus habilidades han crecido gracias a su entrenamiento, pero hay dos personitas muy especiales que ya no están con ella: Yuuno y Fate, ya que esta última está preparándose para su juicio debido a los actos que cometió en el pasado durante la búsqueda de la **Logia Perdida**. Ambas chicas se han mantenido en contacto y tanto Nanoha como su familia esperan poder volver a verla, al igual que al simpático hurón.

Mientras la vida de nuestra protagonista sigue su curso, no muy lejos, otra chica está a punto de encontrar su destino, su nombre es **Hayate Yagami**. A la muerte de sus padres, un tío se encargó de mantenerla, pero ella vive sola y se tiene que hacer cargo de su casa. Pero si esto fuera poco, sufre de una enfermedad que poco a poco está paralizando su cuerpo y ningún doctor ha sido capaz de curar. A pesar de todo, la chica siempre tiene una sonrisa en sus labios y ni siquiera parece deprimida porque va a pasar su cumpleaños sin alguien a su lado.

Una persona así, pensarán algunos, merece algo mejor y Hayate no es la excepción ya que un viejo libro que siempre ha estado a su lado, pero cerrado por unas cadenas, se libera y de él surge un grupo de personas que se presentan como los guerreros **Wolkenritter**, o los guerreros de las Nubes de Velka, los guardianes del llamado **Libro de la Oscuridad** y desde ahora la chica es su ama.

Se sabe que el libro es parte de la Logia Perdida, una tecnología muy antigua que causó muchos daños, como las famosas semillas de la joya que aparecieron en la primera temporada. A su vez, estas criaturas no son humanos ni familiares, sólo existen para llenar las páginas de este objeto, lo que se logra usando el poder de otras personas con grandes habilidades y cuando se usa la magia se borran páginas.

Así ha sido desde mucho tiempo atrás, pero, cuando Hayate se convierte en su ama, ellos empiezan a cambiar ya que nunca habían tenido a alguien tan cariñoso y tierno a su lado, además de que ella les "ordena" que se olviden de tratar de llenar el libro de nuevo y en cambio todos sean una familia… hasta que la doctora que la atiende les informa que la enfermedad de la chica se está agravando cada vez más y descubren que la causa es precisamente el libro.

Esto es porque Hayate no posee poderes mágicos de alto nivel que lo alimente, y en cambio la está atando a una terrible maldición. Ante esto, y por el cariño tan profundo que le tienen, estos guerreros deciden llenar el Libro de la Oscuridad para darle el poder necesario para recuperarse completamente, por lo que inician su búsqueda de candidatos para lograrlo.

Como es de imaginar, los poderes de Nanoha llaman su atención y se convierten en su principal blanco. Por fortuna, cuando la chica está a punto de perder a manos de uno de los guerreros más poderosos, aparecen Fate y Yuuno para auxiliarla, con lo que nos enteramos que la primera es ahora oficial temporal de la oficina de la administración tiempo-espacio, encargados de salvaguardar el universo y buscar la Logia Perdida.

Al final de esta pelea, los "villanos" se apoderan de parte de la magia de Nanoha y además dañan terriblemente a los báculos de ésta y de **Fate**-**Reging Heart** y **Baradiche**, respectivamente, por lo que son atendidos en la nave Asure, donde se reencuentran con Chrono y su madre, la capitana **Lindy**, quienes deciden vivir en la Tierra para encontrar a estos nuevos "villanos".

¿Lograrán estos guerreros llenar las páginas del Libro de la Oscuridad y así salvar la vida de Hayate? ¿Traerá alguna terrible consecuencia lograrlo? ¿Podrá Nanoha ayudarlos y ser todos buenos amigos? Ya para qué les digo, ustedes saben que estos se los dejo de tarea.



PERSONAJES PRINCIPALES

Nanoha Takamachi  

Nuestra linda protagonista sigue siendo la misma, siempre prefiere hablar antes que pelear, como en su momento fue con Fate y ahora con estos nuevos enemigos. Su nivel de magia ha aumentado considerablemente y si bien al

principio se le veía muy sola sin sus amigos, cuando éstos vuelven se pone muy feliz. Es una chica que le gusta ayudar a los demás y es increíblemente responsable. A diferencia de la primera temporada, su adorable familia casi no tiene participación.

Fate Tesstarosa   

Durante la primera temporada fue la enemiga de Nanoha y le causó varios problemas, pero ella buscaba las semillas de la joya porque su odiosa madre se lo pedía. Ahora que estos hechos quedaron en el pasado y ya ha sido juzgada, se vuelve parte de la oficina de administración y no sólo eso, la capitana del **Asura** está haciendo los trámites necesarios para adoptarla. Por culpa de los guardianes del Libro de la Oscuridad, Fate y su familiar, la voluptuosa pero siempre fiel Alph, tienen que pasar un tiempo en la Tierra y se vuelve estudiante de la misma escuela que la protagonista. Es una chica fuerte y decidida, pero muy tierna.

Yuuno Scaria   

El simpático mago que se une con Nanoha para encontrar las semillas de la joya vuelve en esta nueva aventura para auxiliar a su amiga gracias a sus poderes curativos, siendo casi la mano derecha de Chrono para buscar y detener a los guardianes del libro.

Chrono Haraoun   

A pesar de su corta edad, es uno de los oficiales con mayor poder en la oficina de administración y de nueva cuenta aparece para auxiliar a Nanoha y a Fate.

LOS NUEVOS PERSONAJES

Hayate Yagami   

Esta dulzura de chica ha vivido encadenada al Libro de la Oscuridad y ha sufrido mucho por eso, pero es tan dulce y tierna que es difícil saberlo. Desde que los guardianes llegan a su vida, se le nota más feliz y relajada, pero desconoce que éstos la han desobedecido al intentar llenarlo. Le gusta mucho leer y es gracias a esto que conoce a una de las amigas de Nanoha.

Signum  

Es una de las guardianas, una poderosa espadachín que es práctica y elegante durante las batallas y casi no demuestra sus sentimientos, salvo hacia Hayate. Es muy seria y fría, pero también una gran luchadora y su principal contrincante es Fate. Su arma, una espada muy poderosa llamada **Levantine**.

Vita  

Su aspecto es muy juvenil y tierno, aunque en realidad es muy temperamental e impulsiva. Se hace llamar la **Guerrera del Mazo del Hierro** y su principal contrincante es Nanoha, tal vez porque es la más pequeña del grupo. Le gusta mucho un conejo que le regaló Hayate y adora la comida que hace su ama.

Shamal   

Es la más tranquila del grupo y además posee los mismo poderes curativos que Yuuna. Casi no participa en las batallas ya que considera que no es tan poderosa como sus compañeras, aunque eso sí, es la única capaz de invocar los poderes del libro.

Zafira  

Al igual que Alph, es un familiar con forma de un lobo azul, pero se transforma en un *bishonen* realmente guapo y fuerte. Por lo general, la hace de guardaespaldas de sus compañeras y pelea constantemente contra la familiar de Fate.

EXTRA

Para el 2007, viene una continuación para todos aquellos que se enamoraron de la linda Nanoha. Llevará por título *Mahou Shojo Lyrical Nanoha StrikerS*, y por lo que hemos podido ver en las primeras imágenes... ¡Nuestra linda niña ha crecido! Así es, Nanoha aparece con un sexy traje de cadete al lado de una también madurita Fate. Por supuesto, los mantendremos informados; mientras, no se pierdan de las anteriores aventuras de esta adorable *magic girl*.

FICHA TÉCNICA

Año de estreno: 2005
No. de episodios: 13
Director: Keizou Kusakawa
Guión: Masaki Tsuzuki
Música: Hiroaki Sano
Trabajo original: Masaki Tsuzuki
Diseño de personajes: Yasuhiro Okuda
Producción de animación: Seven Arcs
Idea original: Ivory

SEIYUUS

Kana Ueda: Hayate Yagami
Nana Mizuki: Fate Testarossa
Yukari Tamura: Nanoha Takamachi
Asami Sanada: Vita
Kaori Mizuhashi: Yuuno Scraia
Kaori Shimizu: Signum
Kazuya Ichijou: Zafira
Natsuko Kuwatani: Alph
Ryoka Yuzuki: Shamal
Aya Hisakawa: Lindy Haraoun
Mikako Takahashi: Chrono Haraoun

Por Diana S. Rosillo Almazán

ARIA

Saboreando la vida



Todos tus sentidos enfócalos... en el sutil olor de las patatas.

El rocío en las mañanas, el sonido del agua, el olor de patatas horneadas, son sutiles fragmentos de la vida cotidiana, sencillos momentos que pasan desapercibidos por ser parte de la rutina diaria. Un mundo del pasado traído a la vida por la tecnología del futuro, la sutil figura de la Undine será la evolución del gondolero.

Aria llego al público del 2002, un camino largo que parece concluirse con *Aria the Natural* en el 2006, de la mano de estudio Hal y con la participación de **Round Table** y **Nino**, artistas musicales que despuntaron con el inolvidable sencillo *Let me Be with You.*

AQUA

El planeta rojo se ha llenado de vida, la tecnología ha logrado convertir a Marte en un mundo cubierto por agua, una nueva vida para un gigante erosionado y un nuevo nombre: **Aqua**.

Es así que sin reparo, Aqua se ha convertido rápidamente en un paraíso, gracias en gran parte a la ciudad de **Neo-Venecia**, una replica exacta de aquella memorable ciudad de la Tierra, con un detalle exquisito, que abarcan desde el Palacio Ca d'Oro, la Plaza de San Marcos y el célebre Puente de los Suspiros. Sin embargo, en contraste a una sociedad donde la velocidad y el culto a la tecnología lo dominan todo, dicha ciudad está anclada en el pasado, donde las estaciones tienen su propio ritmo y donde el trabajo del hombre tiene más valía que el de la máquina.

Es aquí donde viven las míticas **Undine**, hermosas y talentosas jovencitas, mujeres dedicadas a reflejar al universo, las maravillas de Neo-Venecia, que firmes manejan sus góndolas y se convierten en guías turísticas, cantantes e historiadoras, todo para satisfacer al aventura de la gente que visita esta ciudad. Orgullosas por saber que la vida de su ciudad corre por sus venas.





Sería un sueño poder convertirse en Undine, pero para **Akari Mizunashi** es el destino.

ARIA

Como muchas chicas, Akari abandonó el hogar para ir en busca de sus sueños, armada solamente con el deseo y la voluntad de convertirse en Undine. Ha decidido que su vida será guiada con la góndola, sencilla y llena de sonrisas, no le importa llevar una vida simple mientras esté llena de belleza natural, pero para lograr su sueño debe trabajar.

Es por tal motivo que Akari se integra a una de las empresas encargadas del servicio Undine, **Aria Company**, pero para poder llegar a ser la mejor, la práctica será indispensable, por tal motivo cada mañana debe navegar, siempre acompañada por la mascota de la compañía, **Presidente Aria**.

Una de estas apacibles mañanas, Akari se encuentra con **Ai**, una niña en apariencia dulce que le ordena de forma muy convincente llevarla a un viaje en góndola, y pese a ser contra las reglas que una aprendiz lleve pasajeros, Akari acepta, así se inicia el primer viaje. Mientras el trayecto continúa, una nueva Undine hace su aparición: **Aika S. Granzchesta**, la mejor amiga de Akari.

Ahora son dos las Undine para un pasajero inquieto, un almuerzo ha dado comienzo, pero antes de comer hay que disfrutar el olor, porque las patatas deben ser saboreadas aun con el olfato. Justo después de degustar, las chicas se percatan que Presidente Aria ha caído al agua, la tensión crece, rápidamente abordan la góndola y Akari hace uso de su carta secreta: manejo de góndola en reversa; pero antes de poder alcanzar a la mascota, se presenta la figura de **Alice Carroll**, una hermosa y apacible rubia cuyo servicio es el más popular entre los visitantes. Una de las Undine por excelencia.

Alice ha salvado a Presidente Aria y ha dejado una gran impresión en Akari, que luchará arduamente por convertirse en la mejor. El paseo ha terminado, Ai desciende de la góndola con un rostro cambiado, esta vez se puede apreciar la dulzura en su mirada. Akari sonríe y le sugiere que la próxima vez pida por el servicio de Alice; sin embargo, la chiquilla está encantada con Akari y le deja saber que esa próxima vez también será con ella.

Al final, el carnaval se acerca pronto.

ARIA THE NATURAL

Ha pasado tiempo desde la última aventura de Akari, motivo perfecto para volverse a encontrar, esta vez el momento es oportuno, el festival de máscaras ha dado inicio. Lleno de magia y deliciosos olores, el carnaval invita al público a volverse uno con él: las luces, los colores y el sonido serán el marco para la misteriosa partida de Presidente Aria, que convertirá la velada en un momento inolvidable.

Akari, Aika, Alice y Ai nos volverán a sumergir en el mundo de Aqua, donde está vez el encanto provendrá de las místicas danzas con bautas y tabarros, la sensualidad de **Cassanova** y el atrayente rumbo de las Undine.

Aria regresa después de su exitosa presentación, esta vez transformada en *Aria the Natural*, donde lo más simple de la vida vuelve a ser lo más aclamado, un regreso sumamente esperado en la temporada de primavera de este año.

PROYECTO UNDINE

Iyashi-Kei es un concepto sin mucha presencia en Occidente; sin embargo, dada la presencia cada vez más firme en la indus-



tria, ha dado origen a uno de los nuevos íconos de este género: *Aria*.

El Iyashi-Kei se basa principalmente en historias que contienen una constante interacción con la audiencia a través de los sentidos e historias con fortaleza basada en el espíritu humano; momentos simples y delicados, situaciones sin importancia y hechos sencillos de la vida se convierten en la pieza clave, llegando a ser un personaje más de la historia.

Aria nació propiamente como el manga de **Kozue Amano**, *Aqua*, publicado por Mag Garden el 10 de noviembre del 2002. La aceptación fue inmediata, es así que después de la publicación de los dos primeros tomos, el proyecto de *Aria* se consolidó, el formato de manga comenzó a tener más presencia y su publicación ha alcanzado seis tomos hasta la fecha.

Posteriormente, el 5 de octubre del 2005 se presenta su versión en anime, bajo la dirección de **Junichi Satou**, un maestro entre maestros, que pudo llevar a la pantalla las sensaciones descritas en el manga. Pese a considerar por un momento el género al que estaba expuesto, *Aria* logró colocarse entre el gusto del público, por lo cual se estrenó *Aria the Natural*, toda una nueva experiencia para los sentidos.

El detalle en cuanto a diseño es excelso, y aun cuando el mismo diseño de personajes por parte **Makoto Koga** puede llegar a ser comparado con la exquisitez de Kozue Amano, estos no se enfrentan, sino que se retroalimentan, un complemento en ambos sentidos.

Aria nos introdujo a su universo en 13 episodios, esta vez *Aria the Natural* nos presenta la historia en 26. Vista de una forma objetiva, la historia carece de momentos dramáticos o historias complejas; sin embargo, presenta una propuesta pocas veces analizada, una historia para olvidarse de la acelerada carrera de la vida, un momento para apreciar detalles minúsculos pero cotidianos; sentimientos y experiencias apreciadas por el simple hecho de ocurrir. Sin duda, es una serie que despeja los sentidos y nos permite disfrutar de una ambientación musical sin igual. En fin, una de las grandes de la temporada de primavera.

EXTRA

Un Recuerdo de Chobits

Si no podías parar de escuchar el sencillo *Let me Be with You!*, los de *Aria* son para ti, puesto que cuentan con la participación de **Round Table** y **Nino**, una combinación clave para el exitoso opening de *Chobits*. Esta vez se volvieron a reunir para el proyecto de esta nueva animación y cabe mencionar que esta sociedad también está a cargo de la esperada y ya en marcha *N.H.K. ni Youkoso*, con el opening *Puzzle*.

LISTA DE CAPÍTULOS

Aria

1. Ese amoroso milagro
2. En ese día especial.
3. Con esa chica sincera.
4. La carta no entregada.
5. Para esa isla, imposible.
6. Cosas que podemos proteger.
7. Un trabajo maravilloso.
8. Ese desanimado presidente... + El genial héroe...
9. Esa estrella como hada.
10. Durante la cálida celebración.
11. En esos días naranjas.
12. El deseo gentil.
13. La mañana blanca.

Aria the Natural

1. Esa cita en el carnaval.
2. Buscando el tesoro.
3. La noche del meteoro.
4. El corazón de Neo-Venecia.
5. Las cosas que encontramos ese día de primavera.
6. La sonrisa reflejada en el reflector.
7. Vamos al reino de los gatos.
8. En el día del Bocolo.
9. Aquellas estrellas son....
10. Ese cálido pueblo, y la gente y...
11. Esa radiante importancia.
12. La luz de la chimenea.
13. La gran resolución.
14. El más reciente recuerdo.
15. En medio de ese circo.
16. La separación de la góndola.
17. Si esa lluviosa noche se convirtiera en una brillante mañana.
18. La nueva yo.
19. El bebe llorón.
20. Adivinando la sombra.
21. La noche del tren.
22. Las cosas que Aqua desea proteger.
23. Ese mar, amor y pensamientos.
24. La Undine del mañana.
25. Ese mítico cristal.
26. De ese gentil pueblo blanco.

FICHA TÉCNICA

Año de estreno: Aria (2005); Aria the Natural (2006)
No. de episodios: Aria (13 episodios); Aria the Natural (26 episodios)
Director: Junichi Sato
Idea Original: Kozue Amano
Diseño de Personajes: Makoto Koga
Director Artístico: Hiroshi Yoshikawa
Director de Animación: Tetsuya Kumagai
Música: Choro Club & Takeshi Senoo
Producción de animación: Hal Film Maker

SEIYUUS

Erino Hazuki: Akari Mizunashi
Chinami Nishimura: Aria Pokoteng
Chiwa Saito: Aika S. Granzchesta
Junko Minagawa: Akira E. Ferrari
Kaori Mizuhashi: Ai
Ryou Hirohashi: Alice Carroll
Sayaka Ohara: Alicia Florence
Tomoko Kawakami: Athena Glory



Mahou Shojo Magical Girl

LAS PRINCESAS MÁGICAS

¿Alguna vez tomaste un simple bastón de madera, plástico o metal, imaginando que al agitarlo sobre tu cabeza te convertirías en una princesa mágica con superpoderes para vencer al mal? Seamos sinceras, casi todas lo hemos hecho. Y si no es con un bastón, habrá sido con un prendedor, un anillo, una capa, o la antena de tu televisor. Cualquier artefacto digno de tele-transportarnos al mundo de la fantasía.

La primera persona que pudo materializar este sueño no fue precisamente una joven, sino el mangaka **Yokoyama Mitsuteru**, en 1966, que si bien no se convirtió en una "princesa mágica" al agitar su lápiz con gomita frente al papel, fue quien instituyó a la primera princesa mágica del anime: **Mahou Tsukai Sally** (La princesa Sally)

Desde allí y hasta hace... quince minutos (más lo que se acumule en la semana), las chicas mágicas provenientes del Japón, además de convertirse en lo que gusten y manden con sólo un parpadeo, han transformado a sus fans en verdaderos entes insaciables de sus aventuras. **Gigi** y **Lalabel** son nuestros referentes más queridos (para quienes estamos cruzando el umbral de los treinta), pero de modo afortunado han surgido nuevas heroínas que amenazan con ser los nuevos clásicos del anime dado que simplemente ejecutan de manera admirable la herencia de Sally-sempai... Ikuso!

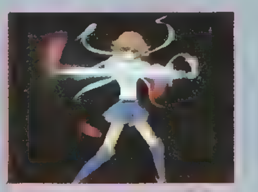
PRETEAR

Leafe es la fuente de la vida. Es la esencia de la vida misma. Cuando la Leafe de una Pretear se fusiona con la de un Knight un nuevo poder habrá nacido.

"Más bonita o la más bonita", como podría traducirse el título de esta serie de 13 episodios, que es sencillamente exquisita. Sus autores, **Junichi Sato** y **Kaori Naruse**, se dieron a la tarea en el 2001 de reunir dos historias clásicas infantiles con el encanto que solamente el anime les concede a las Magical Girls.

...Aunque vivan en diminutos áticos, o vistan harapos. Aunque no sean bonitas, elegantes, o jóvenes, aún son princesas. Todas lo somos...
- La princesita (1995)





El espíritu, la bondad y la belleza de *Blanca Nieves* y *Cenicienta* se conjuntan en **Himeno Awayuki**, mejor conocida como la *cabeza de tulipán* más afortunada de la colonia. ¿Afortunada? Oh, sí, asquerosamente afortunada al verse rodeada de dos hermosos caballeros encargados de salvaguardar su vida. Bien, en realidad son siete los "Leafe Knights" a su servicio: **Hayate, Sasame, Kei, Mannen, Go, Hajime y Shin**.

Estos siete defensores de la "Leafe", no son enanitos que trabajan en una mina y habitan en un hongo. Cada uno vive y trabaja en la misma ciudad que Himeno. Sasame se desempeña como locutor de radio; Kei es un destacado ingeniero de la informática; Go trabaja como camarero en una cafetería. A su vez, Mannen, Hajime y Shin son tres pequeños niños que hacen lo que todo buen niño a su edad: molestar al prójimo. Y finalmente tenemos a Hayate, quien además de ser el galán de la historia, se contrata como jardinero en la mansión de *cabeza de tulipán* para vigilarla de cerca porque no confía en ella (conveniente excusa).

Himeno es hija de un escritor fracasado, **Kaoru Awayuki**. Su madre murió cuando era una niña y su padre volvió a casarse años después con doña macabra... perdón, con Natsue-san. Tanto ella como sus dos hijas, **Mayune** y **Mawata**, poseen una enorme fortuna, además de una habilidad especial para hacerle la vida imposible a Himeno. Pese a eso, ella les hace frente con una enorme sonrisa y una gran fortaleza interior.

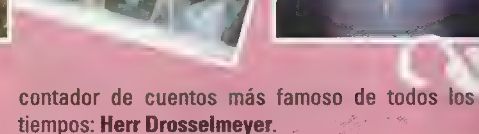
En un primoroso día soleado, donde a los súbditos del mal les da por sacudirse el aburrimiento y emerger de su agujero para ver a quién se comen, Himeno es descubierta por los "Leafe Knights" como la próxima **Princesa Pretear** que luchará con ellos para derrotar a la Reina del Caos, **Fenryl**, quien ha roto su sello y se dispone acabar con la raza humana.

Himeno se fusionará con cada uno de sus caballeros para adquirir sus poderes mágicos y así exterminar a las *semillas del mal* que absorben la Leafe de todo lo que se mueve. La nieve roja que cae del cielo es la amenaza de que Fenryl se aproxima. *Cabeza de tulipán* deberá transformar ese intenso rojo de maldad en un copo de nieve blanco que proteja a sus seres más queridos.









PRINCESS TUTU

En un lugar secreto, junto al río que nadie conoce, bailando el Paux de Deux de la vida, estoy soñando de nuevo...

La princesa de ballet más dulce del anime sale a escena con un plié magistral: *Princess Tutu*. Las melodías más bellas de la danza clásica se unen a una de las historias más sublimes del género, dando como resultado este romántico hechizo musical.

Inspirado en *El Lago de los Cisnes*, **Ito Ikuko** realiza en el 2002 esta serie animada de 26 capítulos protagonizada por una pequeña patita soñadora cuyo único deseo es devolverle a su príncipe los trozos perdidos de su corazón. Y es que hace mucho, mucho tiempo, **Mythos-sempai** luchó contra un cuervo monstruoso que sólo pudo ser derrotado cuando nuestro valeroso príncipe se arrancó el corazón y lo partió en pedazos. La victoria sobre el cuervo fue temporal, después de muchos años, la horrible criatura despertó con todos los integrantes de este cuento: **Fakir**, el noble caballero; **Rue**, la princesa oscura, y el contador de cuentos más famoso de todos los tiempos: **Herr Drosselmeyer**.

Ahiru-chan, Mythos-sempai, Fakir-san, y Rue-chan son las piezas que conforman el rompecabezas cuyo final es impredecible. **Ahiru**, gracias a un conjuro mágico invocado por Drosselmeyer, pasa de patito feliz a chica despistada para así recolectar los sentimientos extraviados de Mythos. Esto



no supone una tarea fácil desde que el ilustre pero cobarde caballero que acompaña al príncipe tratará de impedírselo, ayudado por la antagonista de Ahiru, Rue-chan.

A medida que Mythos recupere su corazón, el momento de encontrarse con su enemigo mortal, el cuervo, se hará inminente. Ahiru está convencida de que su tarea debe ser completada para que así la historia tome su curso. Sin embargo, Drosselmeyer le mostrará que no todo es tan sencillo ni presupone un final feliz.

Afortunada o desafortunadamente, yo no tengo más que elogios para este anime que me dejó con un nudo en la garganta en su último capítulo. Es fantástico, artístico, inolvidable y profundamente emotivo, porque no exige de nosotros más que la disposición de ver un cuento mágico donde la lógica y la razón salen sobrando.



WEDDING PEACH

El amor es la flama que destruye un trágico destino. Ángeles y demonios caminan juntos. Deseo que nuestro corazón sea uno, y que nuestros deseos vivan dentro...

Particularmente evito las bodas. No porque me conmueva la marcha nupcial o el "sí, acepto", sino porque me indigesto con la cena en forma de engrudo que te sirven. Felizmente, *Wedding Peach* me resultó un postre suculento en materia de chicas mágicas, y la única boda cuádruple a la que asistiría con los ojos cerrados.

Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach es su nombre completo y fue estrenada en 1995 bajo la autoría de **Sukehiro Tomita** y **Nao Yazawa**, con un total de 51 episodios. *Wedding Peach DX*, la segunda parte de la serie (4 OVAS) se transmitió en 1996, dando por concluido el proyecto "bodas con sabor a durazno". A pesar de su gran parecido con *Sailor Moon*, esta historia es altamente recomendable, no es una copia fiel de la novela de Serena y Darien. Por el contrario, *Wedding Peach* construye su propia personalidad gracias a la telaraña de conflictos amorosos que hilan su argumento de principio a fin.



Momoko Hanasaki (Peach), **Scarlet O'Hara** (Angel Salvia), **Yuri Tanima** (Lily) y **Hinagiku Tamano** (Daisy), son las cuatro casamenteras encargadas de librar al mundo de los demonios que aborrecen al amor –cuándo no– y que buscan exterminar cualquier vestigio de él sobre la tierra. **Yousuke Fuma** y **Kazuya Yanagiba** acompañan a los ángeles del amor en su aventura porque además de ser sus compañeros en el colegio y extraordinarios jugadores de fútbol, poseen cualidades asombrosas que nadie imagina (eso sin contar que están guapísimos.)

¿Cuál es la misión? encontrar los cuatro objetos sagrados que harán cachitos los anhelos de grandeza de la **Reina Devila**: algo nuevo, algo viejo, algo prestado y algo azul. ¿Te suena familiar? Bueno, si en estos días tienes planeado asistir a una boda (incluyendo la tuya), procura llevar una de estas cosas en la bolsa y de paso mira *Wedding Peach* para entrar en contexto.

SAINT TAIL

¡Es hora del espectáculo!

Ésta misteriosa ladrona de obras de arte, corazones, suspiros y envidias, sí porta con honor el vestuario propio de una doncella mágica del anime. Es un placer presentarles a **Meimi Haneoka**, alias *Saint Tail*. Si ya la conocían, no cuesta nada regalarle otro "konnichiwa", ¿cierto?

Kaitou Saint Tail salió del sombrero de su autor, **Megumi Tachikawa**, en 1995. La actriz japonesa designada para doblar la voz de Meimi-chan fue **Tomo Sakurai**, quien hizo lo propio en *Ranma 1/2* con el personaje de **Kasumi Tendou**. En español, le correspondió a **Erika Araujo** personificar a Meimi, acompañada de **Marcela Bordes** como Sarah.

Ambas colaboraron en el doblaje de *Magic Knight Rayearth* (Las Guerreras Mágicas), como la **Princesa Esmeralda** y **Anais**, respectivamente. TV Azteca transmitió ésta serie con el título *Las Aventuras de Saint Tail*, pero prefirieron utilizar el nombre de *Siniestra* en vez de *Sain Tail* para distinguir a la ladrona de la dulce colegiala de 14 años.

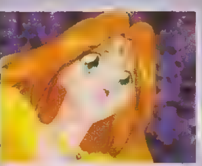
Con un enfoque simple e inocente, *Kaitou Saint Tail* aborda la historia de Meimi-chan, una adolescente dedicada a sus estudios durante el día, pero una experimentada ladrona de arte durante la noche. Las malas mañas las lleva en la sangre: su madre, **Eimi Haneoka**, le heredó este oficio que ha pasado de generación en generación por su familia. Sin embargo, Meimi se da a la tarea de que sus incursiones en museos, mansiones, parques o donde sea que se encuentre una obra maestra, resulten fructíferas no sólo para ella, sino para la gente que le solicita ayuda.

Meimi rescata objetos perdidos de gran valor para las personas que los han perdido, o que se los han robado. Ella argumenta que no es una ladrona, sino únicamente una simpática justiciera nocturna que le devuelve a su legítimo dueño lo que le corresponde. No obstante, a la policía le tiene sin cuidado sus explicaciones. Es una ladrona y debe ser capturada. Dicho lema lo sigue al pie de la letra el detective encargado de aprehenderla, **Asuka Junior**, un muchacho de su edad que casualmente comparte su aula de clases.

Asuka no tiene idea de que Meimi y Saint Tail son la misma persona (tan despistado como todo buen hombre), pero su profundo espíritu detectivesco lo llevarán paulatinamente a develar la verdad que Meimi esconde bajo el disfraz de maga que utiliza en cada uno de sus atracos (ahora lo ves, ahora no lo ves). Asuka Junior descubre también otra cosa importante: se ha enamorado de Meimi y Saint Tail al mismo tiempo, y se está volviendo loco al no saber que son la misma chica.

¿Te convencen las habilidades y atributos de las neo-magical girls del anime? Si aún no tienes una decisión al respecto, considera ir a tu tienda de anime favorita (en la web hay infinidad de opciones que puedes consultar), y hacerte de cualquiera de estas historias en menos de lo que Meimi, Momoko, Ahiru o Himeno agitan su varita mágica.

Ja na!



Por JRR Yoda

LAS PELÍCULAS DE SAILOR MOON

ROMÁNTICA, SÚPER, MÁGICA



Clasificación: 12+ Género: Magic Girl



Un poeta es el sismógrafo del alma



SAILOR MOON R: UN EXTRATERRESTE MUY RARO

Esta película comienza cuando el niño **Darien** está otorgándole una rosa a alguien, un extraterrestre que tiempo después viene a visitarlo cuando ya está con Serena. En el presente, toda la pandilla visita un enorme y hermoso jardín botánico. Darien sale del invernadero y en ese momento empieza a oscurecer. **Serena** y las chicas lo alcanzan y observan una lluvia de pétalos de flores descender que dejan de caer en el instante en el que aparece un hombre diciendo ser amigo de la infancia del chico. Éste se acerca al susodicho y mientras toma su mano le dice que no ha olvidado la promesa que le hizo hace tiempo, entonces Serena se acerca y le dice que Darien es su novio, así que el chico la golpea y se va, ante los ojos atónitos de todos.

El extraterrestre es **Fiore**, quién acompañó a Darien cuando se encontraba más solo y éste le obsequió una rosa antes de que partiera al lugar del que provino. Junto con la llegada del extraño, cae una semilla en la ciudad y de ella surge una hermosa flor. Un esbirro de Fiore aparece con la flor **Zimia** en su traje y ataca a las Sailor Scouts, para luego tratar de matar a **Sailor Moon**, pero **Tuxedo Mask** lo impide y queda cruelmente herido.

Fiore desaparece en el aire llevándoselo en sus brazos y al despertar se encuentra dentro de una especie de cápsula que curará sus heridas. Sailor Moon y su grupo deciden ir al meteorito donde se encuentran para rescatar a Darien y de paso destruir los macabros planes de Zimia de acabar con la Tierra. Allí son atacadas por los esbirros de Fiore, quien quiere recapacitar, pero Zimia lo obliga a lanzar unos tentáculos sobre Sailor Moon, mas son evadidos por una rosa de Tuxedo Mask, la cual se clava en el pecho de Fiore y éste sufre porque su amigo lo atacó.

Las flores se extinguen, pero el alien dice que su planeta se estrellará contra la Tierra y la destruirá, por lo que Sailor Moon decide usar el Cristal de Plata y es así que le transmite los recuerdos de cuando el pequeño Darien perdió a sus padres y Serena le dio una rosa, siendo así que Fiore comprende que lo ama desde la infancia y de paso la flor Zimia se extingue. Serena se convierte en princesa y usa el Cristal de Plata para detener el pequeño planeta. ¿Lo logrará?

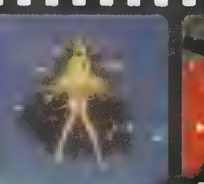
A esta película le daría de calificación **cuatro cristales de plata**, pues es la mejor de las películas, sobre todo por ser la que tiene la historia mejor pensada, además de que la canción *Moon Revenge* es excelente, tanto la letra como la música.

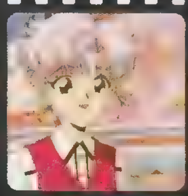
SAILOR MOON S: LUNA ENAMORADA

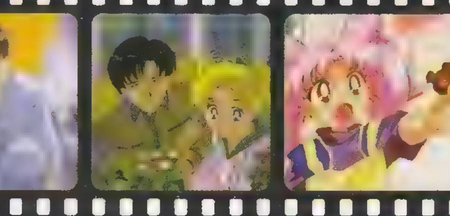
En esta ocasión tenemos que la malvada princesa **Kaguya de las Nieves** regresa a la tierra. Al inicio caen una serie de cristales de colores y atraviesan la atmósfera de la Tierra y uno de los cristales es recogido por un investigador que estaba observando el cielo con sus telescopio.

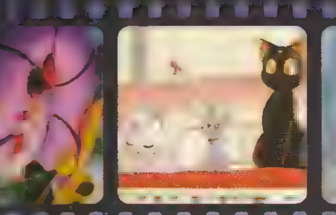
A la mañana siguiente, **Rini**, **Luna**, **Artemis**, Serena y sus amigas han salido a pasear, pero Luna decide retirase, pues parece que pescó un resfriado. Amablemente, Artemis se ofrece en llevarla, pero ella le dice que no se preocupe. Al principio va regular, pero al atravesar una calle cuadras más adelante se le nubla la vista y sufre un desmayo a mitad de la avenida, y cuando están a punto de atropellarla un joven se avienta a rescatarla heroicamente.

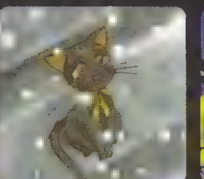
Al despertar Luna de su desmayo, se encuentra recostada sobre una enorme cama, mientras el buen samaritano la ha cuidado durante toda la noche para que no sufra ningún percance, por lo cual es obvio que nuestra felina amiga quede locamente enamorada del joven humano, qué lastima, ¿verdad? Mientras, sus amigas están muy preocupadas por ella, hasta le echan la culpa a Serena (no dudaría ni un poco de ella); sin

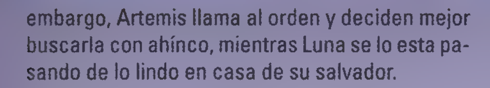





embargo, Artemis llama al orden y deciden mejor buscarla con ahínco, mientras Luna se lo esta pasando de lo lindo en casa de su salvador.

Lo malo es que aparece "la otra", **Himeko**, que sólo llega a atormentar al desquiciado hombre (que por cierto se llama **Takeru**), quien asegura haber visto a la princesa de la luna. Por supuesto, la chica no le cree y él se molesta, importándole muy poco que viniera desde EUA. Después le cuenta a Luna la historia acerca de la princesa **Kaguya**, pero al escuchar ruidos en el pasillo y asomarse, se da cuenta que Himeko no se había ido, por lo cual podemos deducir que escuchó todo. Mientras somos testigos del conflicto que tiene Luna por enamorase de un humano, la princesa de la nieve, con un cántico extraño, invoca a unas "muñecas" de nieve que son neutralizadas por las Sailor Scouts que están presentes y siempre alerta.

Luna besa a Takeru y su conflicto aumenta, pero cuando las Sailors van a derrotar a la Princesa de las nieves en el ultimo ataque, Serena le otorga la gracia a la gatita de convertirse momentáneamente en humana y así salvar a su amado, con el plus de poder besarlo también, pero ella entiende que eso es sólo un sueño, así que se despide de él y regresa al lado de Artemis.

En general, la película es como para otorgarle **tres Cristales de Plata**, pues no está muy bien fundamentada y se centra básicamente en el romance de Luna y su conflicto amoroso. Lo más curioso es la manera de aparecer de Tuxedo Mask, pues llega disfrazado de SANTA CLAUS...qué tipo.

SAILOR MOON SÚPER S: ¿EL FLAUTISTA DE HAMELIN?

Se han reportado muchas desapariciones de niños por todo el mundo, pero nadie tiene idea de dónde pueden estar los susodichos secuestrados. Mientras esto ocurre, las chicas están en casa de **Lita** aprendiendo a cocinar, pero como es costumbre, Serena y **Mina** no entienden nada, Ami como siempre hace gala de su ingenio, moldeando las galletas con la base de un vaso, a la vez que Rei y Mina alegan que con las galletas que están haciendo o con la practica para aprender a hacerlas bien, conseguirán "la felicidad" (o sea un novio), pero todas se deprimen, ja, ja, ja.

Al salir las galletas de Serena se ven preciosas, pero saben horrible, en cambio las de Rini saben riquísimo, aunque se ven feas, lo malo es que Darien será el que llore sangre a la hora de comérselas. Una vez fuera del departamento, Rini va caminado y ve un aura mágica saliendo de un chico que está afuera de una tienda de dulces. Él le dice que le gusta este lugar y alegra a la chiquilla con una canción, pues al tocar la flauta anima unas galletas, cosa que la sorprende. El extraño se llama **Feruru** y a este curioso chico le regala sus galletas.

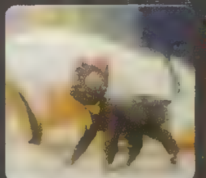
Después de un pequeño conflicto existencial con el típico "no me quieres" de Serena hacia Rini, se presenta la primera escena interesante, ya que los niños son invocados de sus camas con una canción de flauta, como si de ratas se trataran, y son atraidos a un barco volador. La malévola **Patiyanu** está tratando de encerrar a todos los niños para así poder generar una agujero negro con la energía de sus sueños. Feruru, al verse engañado, decide revelarse en contra suya, para así volver a custodiar los sueños. Después de que la villa en turno es derrotada y el mundo de los sueños subsanado, Feruru le da un beso a Rini y se retira al ensueño.

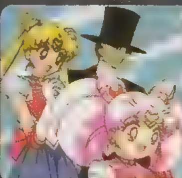
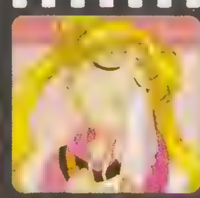
La verdad, al parecerme un fusil muy grande de cierto cuento clásico, sólo le puedo dar **un Cristal de Plata**. Además que Tuxedo Mask, que siempre llega con música de guitarra (no sé dónde la traerá), ahora su actuación fue menos que patética. En fin, no me parece tan buena.

Así que no se pierdan las películas, la **R** se me hace la mejor, pues además es cómica sin rallar en lo chocante; la **S** es Luna en un 80% y en la **Súper S** pelean poco. En ese caso recomendaría la serie de live action y su boda, pues al ser la esperada boda de Serena y Darien, nos deja con mejor sabor de boca que la película **S** o **Súper S**.

Yoda Fuera.






Guardianas de carne y hueso

LA DISTANCIA DE NUESTRO AMOR ES TAN GRANDE COMO MI TRISTEZA

¿Quién no ha soñado con ver a sus héroes favoritos encarnados, como en el caso de *Spiderman*, *Superman*, el maestro Roshi, *Cutey Honey*, entre muchos otros? ¿Y qué les parecería si les comento que por fin las guerreras con traje de marinerito más sexys llegan a la televisión en carne y hueso?

Pues a muchos nos encantaría la noticia, así como a otros los dejaría anonadados, pero en realidad por fin llegan a la pantalla de TV las **Sailor Scouts** con poderes, trajes, miles de efectos especiales y unas pelucas graciosísimas que, dicha la verdad, hacen que se vean bastante guapas las chicas que caracterizan a nuestras heroínas favoritas.

El regreso de *Sailor Moon* a la pantalla es a través de esta serie live-action, con actores, producida en Japón, obviamente, por la compañía CBC, en conjunto con Toei Animation y bajo la supervisión de la mamá de las Sailors, **Naoko Takeuchi**.

LA SERIE HA ATERRIZADO

Pretty Guardian Sailor Moon se estrenó el 4 de octubre del 2003, en un horario semanal sabatino a las 7:30 p.m. a través del canal Tokyo Broadcasting System. Lo curioso es que Naoko Takeuchi deseaba ver su creación en un concepto muy distinto, por eso le interesó muchísimo el proyecto y desde hace años pensaba en crear una serie live-action de sus guardianas en minifalda: “Siempre soñé con que *Sailor Moon* volviera a las pantallas en un formato diferente y ahora este sueño es una realidad”.

Naoko se encargó de supervisar su realización en todo momento, tomándose algunas libertades respecto al argumento, puesto que la serie se basaba principalmente en el manga, así que decidió realizar varios cambios en la historia y los personajes para que no fuera una versión exacta ni de la versión escrita, ni de la serie animada, pues lógicamente los televidentes y fanáticos sabrían de antemano todo lo que sucedería durante el desarrollo de la trama. De esta manera habría varios cambios y sorpresas para todos nosotros como seguidores de la serie.

Muchos de sus detractores, así como uno que otro de sus seguidores, la han calificado como la versión femenina o una copia de los *Power Rangers*, y aunque sí tiene efectos y una que otra escena estilo *PR* o *Ultraman*, lo que vale la pena es la historia, que además de ser fresca y divertida, tiene sus toques de dramatismo, seriedad, enojo y una que otra cosa bastante absurda que pasaría hasta en cualquier animación.

En el lejano Oriente fue un suceso enorme y ha salido una cantidad impresionante de mercado-

tecnia, pero sólo el tiempo dirá si tendrá la misma aceptación en el resto del mundo, pero de momento ya tiene un fan, pues las actrices son bastante atractivas, con o sin traje (bueno, a Serena como que no le ayuda mucho hacer tantos gestos). En fin, es una de esas bellezas raras, sin transformación, como *Sailor Moon.*

LAS ELEGIDAS

Después de una exhaustiva búsqueda, Naoko Takeuchi convoca al casting, al cual acudirían mas de 1,100 japonesas. Al final la señorita **Sawai Miyu** fue elegida para interpretar a Sailor Moon; **Hama Chisaki** encarna a Sailor Mercury, **Kitagawa Keiko** da vida a Sailor Mars; la dulce **Azama Myuu** caracteriza a Sailor Júpiter; así como **Komatsu Ayaka** toma el papel de Sailor Venus / Sailor V; y el galán de Serena es interpretado por **Shibue Jouji**.

EL DESPERTAR DE SERENA

El comienzo de la serie es igual a la ya conocida en el anime. **Usagi Tsukino** de 14 años, estudiante de segundo de secundaria, se encuentra una mañana con una pequeña gatita que tiene el don de hablar, sin mencionar que es de peluche. Posteriormente la gatita, de nombre Luna, le revele a Serena (Usagi) que es una guerrera que se puede convertir en Sailor Moon.

Al igual que en el anime, la protagonista se transforma, sólo que aquí se justifica mucho mejor la identidad secreta de **Serena** y sus amigas, pues la primera tiene el cabello negro; pero al transformarse en Sailor Moon, su cabello se alarga y se vuelve dorado. Lo mismo ocurre con **Ami**, cuando la conoces es una chica bastante tímida, con lentes y cabello largo hasta el hombro, además piensa que Serena es rara y una mala influencia; pero al volverse Sailor Mercury, el cabello se le pone de color azul y es pequeño. Para confiar en Serena, la chica se lleva mucho tiempo, pues no quiere perder su sueño de volverse una doctora famosa. Al único que no le veo gran cambio es a **Darien** (Mamoru), pues parece que recortó su antifaz del cereal más barato y la capa le queda muy grande.

Minako Aino, a quien en esta ocasión le "regalan" su sueño de ser cantante famosa, mantiene la identidad secreta de Sailor V y es una ídolo de la música pop, con su éxito *C'est la Vie.* En algún momento de la historia, podemos ver a **Tuxedo Mask** persiguiéndola para preguntarle algo, pero increíblemente nunca la alcanza.

La Reina Beryl comanda el Dark Kingdom (Negaverso para este lado) y pretende robar la energía de los humanos con ayuda de sus cuatro generales, que en esta ocasión tienen un papel fundamental conforme la serie se va desarrollando. Su primera víctima es la mamá de **Molly**, y al igual que en el anime, Serena está apunto de perder, pero Tuxedo Mask la ayuda y ella queda prendada de él.

Algo muy curioso es cómo al principio Tuxedo Mask también está buscando el legendario Cristal de Plata y la primera escena del anime es una batalla entre él y Sailor V, que tiene como escenario locaciones afueras de la joyería de la mamá de Molly. Al final, el héroe pierde todas las joyas, pero ninguna es la que buscaba.

En los capítulos finales, Luna se convierte en una extraña niña que a su vez se transforma en una Sailor Scout de uniforme amarillo. Entre otras de las curiosidades, está el "cuartel general", ubicado en el karaoke (aquí no fue tienda de maquinitas), donde existe un cuarto al que sólo ellas pueden acceder; y **Andrew**, el chico que le gustaba a Serena al principio, tiene una mascota, que es una tortuga.

En general, esta versión es mucho mejor y más divertida que los *Power Rangers.* Lo único que no cambia en nada son las personalidades de algunos personajes. Por ejemplo, Serena sólo piensa en comer, dormir y escuchar a su ídolo musical favorito (y también pensar en Tuxedo Mask desde que lo conoce).

¿LA BODA DE SERENITY Y ENDIMION?

Por fin tenemos un final en esta serie, pues en el anime no hay un desenlace definido. En un capítulo especial, vemos a Serena convocando a sus amigas, después de cuatro años de ser Sailors. Ami es la doctora más joven de la historia; Makoto tiene su florería; Rei se encuentra mejorando sus técnicas en las montañas de Kyoto; y Minako anda de Idol y recibe el premio de la mejor artista en Inglaterra.

A todas ellas les envía la invitación oficial para la boda, a lo cual sus amigas acuden raudas y veloces para que todo esté listo para ese día especial. Sólo que algo no concuerda y alguien despierta para robarle el sueño a Serena. Además del novio, nuevos aliados y feroces enemigos reaparecen. ¿Se podrá consumar por fin la unión de estos dos corazones que están destinados a estar juntos a través de los tiempos? No se pierdan este capítulo especial, pues está muy divertido y emocionante, así como toda esta nueva versión.

Yoda Fuera.

FICHA TÉCNICA

Año de estreno: [illegible]
No de episodios: [illegible]
Director: [illegible]
Manga original: [illegible]
Guión: [illegible]
Música: [illegible]
Diseño de vestuario: [illegible]
Producción: [illegible]





HUMOR



Escuela de Yuuko para guías de Magic Girls

Bienvenidos, alumnos, a este curso en donde yo, la siempre hermosa maestra **Yuuko Ichihara**, les enseñaré los pasos básicos para ser un buen guía cuando se encuentren con esas adorables –y a veces atolondradas– niñas destinadas a ser las Magic Girls que salvarán al mundo.

Recuerden que no acepto regalos o sobornos para aprobar este curso (como si yo no supiera que al dar algo esperas también algo a cambio), aunque si quieren obsequiarme, desinteresadamente, una "botellita" de sake, es bienvenida. Ahora sí.. ¡Salud! –quiero decir– ¡Que empiece la clase!

10 Reglas para guías de Magic Girls

1.- Cuando se te asigne la tarea de encontrar a la "elegida", asegúrate de que cuando la encuentres, sea la niña que buscas, porque después acaban con una Serena... digo, mensa, que los hace sudar la gota gorda en serio.

Nota: Si aun así cometiste la regada de elegir a una Magic Girl equivocada, recuerda que siempre puedes decir que habías perdido la memoria.

2.- Cuando te asigne la tarea de cuidar un objeto mágico, que de liberarse traería la desgracia al mundo, nunca digas: "Me voy a echar un sueñito". Los guías tienen el defecto de "invernar" por siglos (¿verdad, Kero-chan?)

3.- Si al encontrar a tu Magic Girl elegida resulta que en verdad tiene la inteligencia de una roca (sin ofender a las rocas), consuélate pensando que hasta Forrest Gump logró triunfar en la vida.

4.- No debes darle todos los objetos mágicos al mismo tiempo a tu Magic Girl, sino en los momentos más dramaticos –mantener el suspenso es importante–, sin importar que con el objeto más poderoso (cetro, espada, báculo, etcétera) desde el principio ella ya hubiera acabado con todos los malosos.

5.- Recuerda ir a cursos de superación y motivacionales, pues habrá momentos en que tendrás que darle ánimos a tu Magic Girl cuando ella caiga en la "depre", como cuando reprueba un examen o "corta" con el novio.

Nota: En caso de no poder asistir a los cursos, léete por lo menos los libros de Carlos Cuauhtémoc Sánchez.

6.- También es importante asistir a una escuela nocturna, pues habrá momentos en que tendrás que ayudar a tu niña en sus tareas. Parece que hay una regla no escrita de que la mayoría de las Magic Girl son pésimas en la escuela.

7.- Un curso de coreografía con los maestros de *Bailando por un Sueño*, no está de más. Recuerda que tu chica mágica debe moverse con soltura a la hora de sus transformaciones. Así que debes ser un extricto maestro que incluso diga: "Peeroooo...", a la hora de calificar sus transformaciones.

Nota: Procura no reírte cuando al transformarse acabe con un trajecito tipo Tatiana.

8.- Recuerda que no debes decirle toda su misión de golpe a tu entrenada, a riesgo de que ella se "raje". Créeme, en ese momento la clásica frase: "Es tu destino" no evitará que ella renuncie. Sobre todo si tiene que matar al chico que le gusta al pasarse al bando de los chicos malos.

Nota: Si después de saber toda su misión, por lo general antes de enfrentar al enemigo final, tu Magic Girl te sale con la frase: "¿Por qué no me lo dijiste antes?", tú puedes alegar demencia o de nuevo usar el pretexto que "un mago me borró la memoria". O de plano decir: "Tú nunca me lo preguntaste".

9.- Recuerda que la personalidad es importante, siempre tienes que parecer un guía extricto y serio a la hora de darle consejos o información a tu niña mágica, sobre todo porque es muy difícil que te tomen en serio si pareces un muñeco de peluche, una tierna gatita, un niño de ojos grandes o un dulce dragoncito.

10.- Un punto muy importante: nunca, nunca, pero nunca, compares a tu actual Magic Girl con su predecesora. Sobre todo evita frases como: "Tu antecesora no se veía tan gorda con ese traje". Recuerda que se trata de darles confianza.

Y con esto acabamos la clase de hoy. De tarea para mañana quiero que me traigan –además de muchos chocolates– la siguiente frase escrita 50 veces en su libreta: No existen las coincidencias, sólo existe el destino.

Créanme, esta frase les ahorrará "explicar explicaciones tontas" y...

¡SALUD!

Arte: Blanca E. Trujano



CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL DVD

Conexión MANGA

ESPECIAL DVD




CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL DVD

★ÚNETE★ VAMOS A INVADIR JAPÓN EN EL 2007



CONVOCATORIA CONCURSO DE COSPLAY TNT GT

La Edición Especial de la convención Manga Comic TNT GT convoca a su Concurso de Cosplay, donde se obtendrá al equipo que representará a México en el WCS 2007 a realizarse en Nagoya, Japón.

CATEGORÍA ÚNICA
Equipo de dos integrantes

REQUISITOS
• Ser de nacionalidad mexicana
• Tener la mayoría de edad o cumplirla antes del 20 de Julio de 2007
• Sexo indistinto
• Solo podrán concursar cosplays basados en series de anime, manga o videojuego japoneses (es de suma importancia que verifiquen que sus personajes sean de origen japonés porque de lo contrario serán descalificados)
• Ambos integrantes deberán interpretar personajes de la misma serie (ejemplo: Goku de Dragon Ball Z y Seshomaru de Inuyasha no pueden formar un equipo por pertenecer a series diferentes).
• Los cosplays deberán ser de fabricación casera, prefabricados no son permitidos. Solo se podrán utilizar accesorios prefabricados que hayan sido modificados de su aspecto original para adaptarlos a las características del personaje.
• Si utilizas maquillaje, debe ser aplicado por ti o tu compañero de equipo, no será valido hacer uso de maquillistas profesionales.
• Tener disponibilidad para viajar entre el periodo aproximado del 26 de Julio al 12 de Agosto de 2007 (debido a que la fecha exacta en la que se llevará acabó el WCS aún esta por ser definida).
• Preparar un performance con duración máxima de 3 min.
* No se permite usar armas de verdad (únicamente de utilería hechas a base de madera o plástico), sustancias u objetos con fuego, con filo o metálicos que puedan ser peligrosas para su manejo.

REGISTRO VÍA INTERNET
Para poder concursar tendrás que inscribirte única y forzosamente vía Internet, la fecha límite para la recepción de tus datos será el día 19 de Enero de 2007, no habrá prorroga sin excepción alguna ni inscripciones el día del evento.

• El equipo tendrá que enviar los siguientes datos de cada uno de sus integrantes con ayuda de una ficha de inscripción, de la cual encontrarás el link en las siguientes direcciónes: www.tntvirtual.com.mx, www.tntnews.com.mx, www.idolcosplay.com/wcs/ y a vuelta de correo electrónico, después de la fecha de cierre de inscripciones, se les enviará día y hora de su cita para la entrevista de calificación
- Nombre Completo
- Edad
- E mail
- Lugar de Procedencia (Ciudad y Estado)
- Datos de los personajes a interpretar (Nombre y serie)
- Año en el que empezaste a hacer cosplay
- Cuantos cosplays tienes
- Y el archivo MP3 de la música que vayan a utilizar en su performance

* Deberás presentarte el día de tu cita por lo menos una hora antes de la señalada, en la mesa de registro, portando el disfraz para la toma de tu fotografía y presentando una imagen del personaje a interpretar (a color, de cuerpo completo y donde se pueda apreciar los detalles del personaje) y entregar los siguientes documentos:
o Credencial del IFE o Acta de Nacimiento (original y copia)

DINÁMICA DE SELECCIÓN
-Primera etapa
Deberan presentarse el día de su cita (la cual puede ser entre el viernes 2 o el sábado 3 de febrero), aquí se les realizará unas preguntas por parte del equipo representante de WCS Japón, y analizarán de cerca y con detenimientos sus cosplays equipo por equipo. El día sábado 3 de febrero podrán pasar a verificar en la mesa de registro después de las 6 de la tarde la lista de los que pasan a la segunda etapa, y el día domingo 4 de febrero se colocarán listas a la vista de todos

-Segunda etapa
Si fuiste seleccionado deberás presentarte el día Domingo 4 de Febrero, tendrás que usar de nueva cuenta el cosplay con el que te hicieron la entrevista (no será necesario volverte a tomar fotografía).
A las 5 de la tarde comenzará el concurso, deberás presentarte una hora antes junto al escenario para pasar lista y tomar tu lugar. Al final se decidirá quienes son los ganadores.

PREMIOS
-Primer lugar:
Reconocimiento
Representar a México en el World Cosplay Summit
Viaje redondo por transportación aérea
Hospedaje por una semana
Alimentación
-Segundo lugar:
Reconocimiento
$2000 en efectivo
-Tercer lugar:
Reconocimiento
$1000 en efectivo

ANEXO (Requisitos para ganadores)
-Pasaporte vigente (original y copia)
-En caso de haber ganado la competencia con un cosplay basado en personajes de videojuego deberán tener en cuenta que necesitarán realizar otro cosplay basado en series de anime o manga.
-Si deseas cambiar o mejorar tu cosplay o performance para la competencia dentro del WCS puedes hacerlo.
-Deberá llevar a Japón por lo menos 3 cosplays diferentes (uno para el desfile, otro para la competencia y uno más para las apariciones en público) e informar por lo menos con un mes y medio de anticipación de cuales se tratan.
-También deberán tomar en cuenta al escoger su vestuario que el clima en Japón en esa época del año es de 28° a 35° centígrados y de fuerte humedad.
-Cualquier exceso de peso producido en su equipaje será costeado por los ganadores.
-TNT y TVA no se hacen responsables por daños o extravíos producidos en su equipaje durante el viaje.
-Deberán preparar una canción en japones basada en una serie de Anime para el concurso de karaoke.
-La imagen de los competidores será usada en diferentes medios de TVA (Programas de televisión, páginas de Internet, periódicos y revistas) sin remuneración alguna para ellos.
-Para asegurar el continuo crecimiento del evento se requiere la activa cooperación de los participantes con respecto a las operaciones del evento, esta cooperación no se limita al WCS 2007 ano que se extiende antes y después del evento.
-Les recordamos que este evento es ante todo un amistoso intercambio cultural donde debemos fomentar la unión y fraternidad entre países, así que exhortamos a los ganadores a convertirse en embajadores de la amistad y poner el nombre de México muy en alto

MAYORES INFORMES: 26162300

NAGOYA

tnt gt

WTC WORLD TRADE CENTER CIUDAD DE MEXICO



テレビ愛知 TV AICHI

www.tntvirtual.com.mx

Por Setsuna



Traída del mundo de los videojuegos para PC, tenemos una ligera animación con mechas, chicas bonitas y bastante acción. La adaptación de este título, en formato de 2 OVAS de 25 minutos cada uno, salió en el 2003, y tal como en el videojuego, los hechos se desarrollan alrededor de la vida de una pequeña chica de 14 años de nombre **Nanoka Franka**, la cual tiene como deber ayudar en la economía de su actual locación: la isla (o pueblo) llamada **Tristia**.

Hasta ahora, ésta es una pequeña muestra de la trama que, como se mencionó antes, está basada enteramente en el videojuego, y no hay señales de que vaya a haber continuación alguna. Además de que los dos OVAS relatan una sola historia auto conclusiva, con su típico mensaje de hacer el bien y ser agradables con todos los habitantes del planeta.

Además de esto, y dos años después de la salida de la animación (2005), se vendió en Japón otra secuela para el juego de video, esta vez para el PlayStation 2, con el título de *Aoi Umi no Tristia: Nanoka Franka Hatsumei Koubouki*, en el que la ubicación principal sigue siendo el mismo pueblo de Tristia, pero ha sido destruido por un monstruo, por lo que ahora a los jugadores se les da un año para devolver todo a la normalidad.

En éste manejas a la pequeña genio Nanoka y tienes de trabajo recolectar artículos y materiales, encontrar recetas y crear nuevos artículos que más tarde tendrás que vender. Así, entre más artículos vendas, más cerca estará Tristia de ser como antes. Al mismo tiempo, tu popularidad como mercader y tu nivel de juego irán en aumento, y aprenderás a hacer nuevas creaciones.

Por otro lado, tenemos el desarrollo de la historia y los personajes, que tienen una gran importancia en el juego, ya que Tristia cuenta con diversos rivales: cuatro chicas, un robot y un lobo que aparecerán en diversas escenas a lo largo del desarrollo del título y con los cuales se tienen que "trabajar" las relaciones entre ellos para sacar todos los finales posibles. Éste es un juego de aventura y no de RPG, como se pensaría, pero de igual forma se desarrolla al ir "leyendo" –literalmente– lo que debes hacer y lo que hacen los demás para ver cómo ocurren los hechos.

LA ANIMACIÓN

Volviendo con los OVAS, estos fueron dirigidos por **Hitoyuki Matsui**, quien también participó en otras series como *Sakura Card Captor, Magic Knight Rayearth* (guión y dirección de unos capítulos), *Cluster Edge* (guión), *InuYasha* y *Record of Lodoss War* (dirección), entre otras.

Tenemos una animación que es bastante agradable a la vista, pues cuenta con diseños de bastante calidad, o al menos entre lo que se supone como decente, tanto en los personajes como en los mechas, que por cierto no son muchos, pero ocupan un lugar importante en la trama. Así como la misma historia se desarrolla de manera suma-

mente rápida, aunque considerando su duración, no se podía esperar menos.

En cuanto a los actores que prestaron sus voces, podemos destacar a **Ayako Kawasumi** (Nanoka), quien ha participado tanto en diversos videojuegos, como en series animadas; **Aoi Kunagi** (*KOF Kyo*); **Hinako Shijou** (*KOF*); **Kokoro** (*Dead or Alive 4*); **Mayu Amakura** (*Fatal Frame 2*), que es la voz de Sara (*Angel Sanctuary*); **Saber** (*Fate/stay night*); **Kanako Ohno** (*Genshiken*); **Elie** (*Rave Master*); y **Fuu** (*Samurai Champloo*).

También tenemos a **Juurouta Kosugi** (Stuka), quien también diera vida a David (*Blood +*); **Dryden** (*Escaflowne: The Movie*); **Zagato** y **Lantis** (*Magic Knight Rayearth*); y **Saeko Chiba** (*Panavia*) quien ha interpretado a Dokuro-chan (*Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan*), Azmaria Hendric (*Chrono Crusade*) y Natsuki (*My-HIME*).

HISTORIA

Todo comienza en una playa, donde la joven Nanoka Franka se encuentra haciendo fórmulas en la arena para su siguiente proyecto, hasta que sus amigos **Stuka** y **Tenzan** (un lobo y un robot, respectivamente), llegan para recogerla. Aquel lugar es una isla llamada Tristia, a donde fue enviada para ayudar a la economía de ese remoto lugar. Por eso ella se esfuerza día a día en sus inventos que, por alguna razón desconocida, parecen fallar la mayoría de las veces.

Mientras ella continúa con su trabajo, como todos en la isla, la noticia sobre un torneo de **Golems** domésticos (robots diseñados para las tareas del hogar) que se llevará a cabo ahí mismo corre como el agua. También hay otra noticia: Nanoka no va a participar en el evento, aun con la fama que tienen sus creaciones.

Esto desconcierta a más de uno de sus amigos, a algunos desconocidos y a su más acérrima competencia –o más bien, enemiga–, **Panavia Tornado**, a quien nuestra protagonista parece no recordar y que la hace rabiar apenas llega, pues no le da la menor importancia a su repentina aparición.

Pero lo que importa ahora es el torneo. Por esto, después de un reto de Panavia hacia Nanoka y de que la misma directora del evento la convenciera de participar, sólo quedan los preparativos y que la misma gran inventora tenga listo su Golem doméstico para el torneo. Pero como ella estaba sumamente atareada, no lo fabricó y entonces participará con el que dispone en ese momento: el viejo Tenzan.

Sin embargo, él no parece ser una buena opción, dado que las habilidades de esa máquina son muy diferentes a las que se requieren para la competencia. ¿Será capaz Nanoka de salir avante con aquel reto? Claro, esto no termina aquí, pues ésta es sólo la primera parte –de dos– de esta miniserie; además de que a partir de este momento, comienza la acción.

PERSONAJES PRINCIPALES

Nanoka Franka

Nieta del gran genio inventor **Próspero**, y quien fabricó al Golem Tenzan. Ella aprecia mucho a este robot, pues siguiendo las enseñanzas de su abuelo, considera a sus creaciones como "sus hijos", por lo que pone todo su empeño y su corazón al fabricar cualquier cosa que le digan. Es una jovencita sumamente alegre, trabajadora y algo despistada, pero, eso sí, muy inteligente. Vive con otra chica, que es un androide –y de la cual no se explica el origen– que se hace llamar así misma como una arma definitiva que es bastante seria.

Panavia Tornado

La gran rival de la protagonista (aunque realmente no rivaliza con ella, pues no es una amenaza verdadera). Ella fue con Nanoka al mismo colegio, aunque ésta no se acuerde muy bien de quién es, pues lo único que recuerda es que siempre quedaba en segundo lugar en cada competencia que había sobre inventos. Por eso vivió con rencor hacia su dulce ex compañera y ahora ha vuelto, trabajando en un laboratorio militar de Golems, para conseguir todos los secretos que la otra inventora pudiera tener. Todo con el fin de una mejor producción de robots de combate.

FICHA TÉCNICA

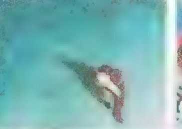
Año de estreno: 2003
No. de episodios: 2 OVAS
Director: Hitoyuki Matsui
Creador original: Kogado Studio, Inc.
Música: [illegible]
Diseño original de personajes: Eiji Komatsu
Diseño de personajes: Atsushi Ogasawara
Diseño de Mechas: [illegible], Satoshi Takahashi
Producción de Animación: ufotable
Producción: The Klockworx Co. Ltd.

SEIYUUS

Ayako Kawasumi: Nanoka Franka
Juurouta Kosugi: Stuka
Saeko Chiba: Panavia Tornado
Akane Tomonaga: [illegible]
Daisuke Kirii: Tenzan
Kanoko Hatamiya: [illegible]
Marina Ono: [illegible]
Sakura Nogawa: [illegible]



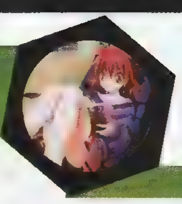




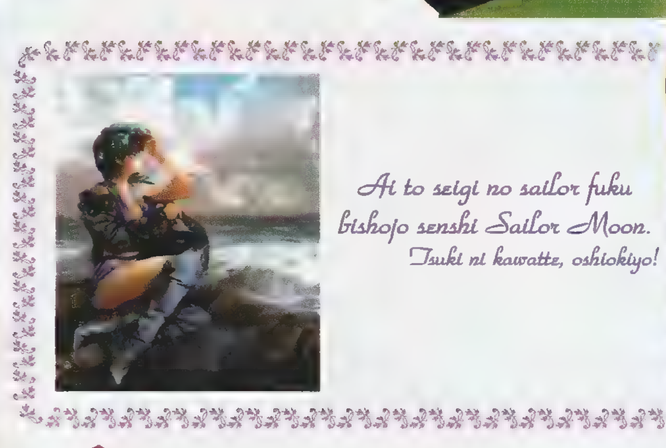


Por Adalisa Zárate.

DOUJINSHI



FANÁTICOS



Si bien ésas no son las primeras palabras que aparecen en el manga de *Sailor Moon* (y, para ser exactos, ni siquiera aparecen en ese preciso orden), sí es la frase que más fans identifican directamente con la serie.

Dieciocho volúmenes de manga (más tres de *Sailor V*), 200 episodios de anime, 49 de serie dramática, 16 músicales y tres películas más tarde, eso sin contar los seis volúmenes oficiales de arte, los cinco libros del anime, el anime cómic que llegó hasta la serie *Sailor Moon SuperS* y el libro de arte hecho por los profesionales amigos de **Naoko Takeuchi**, hacen innegablemente de *Sailor Moon* una de las series que ayudó a revolucionar el shojo alrededor del mundo.

Esto debido a que surgió justo en el momento en que Occidente estaba descubriendo que el anime tenía posibilidades para ser exportado; o a la idea de que organizar a las Princesas Mágicas en un equipo de batalla era realmente novedosa –antes de Serena y compañía no había más que Princesas Mágicas individuales y la última que podía considerarse una guerrera era *Cutey Honey*, creada por **Go Nagai** en los setentas y para un público definitivamente masculino.

Realmente lo que importa es que *Sailor Moon*, o *Bishojo Senshi Sailor Moon* si se quiere ser más completo, capturó a los fans de maneras insospechadas, creando una serie de fenómenos que a la fecha dejan a los no adeptos rascándose la cabeza un poquito confundidos.

SIGUIENDO A SAILOR MOON

Por supuesto, el principio de todo fueron los otakus japoneses. Como con cualquier otra serie, se crearon cientos de doujinshis, desde los más infantiles y tiernos, hasta los definitivamente hardcore –con todas y cada una de las Sailors–, incluso pasando por el yaoi con la limitada cantidad de personajes masculinos.

Algunos de estos doujinshis llegaron a nuestro país en los tomos de *Moon Fantasy* (para todas las edades) y *Lunatic Party* (sólo adultos), que causaron cierta confusión entre los fans, particularmente aquéllos que no conocían el trazo original de Naoko Takeuchi, y se usaran para intentar probar algunos giros de la historia particularmente controversiales, como la verdadera naturaleza de la relación entre **Haruka** y **Michiru**, así como si **Darien** se quedaba con **Serena** o con **Rei**.

Además de los doujinshis, también fueron creados varios modelos de armar, hechos tanto por la compañía Toei como por fans experimentados en la creación de modelos "trash", que retrataban a las Sailor Scouts en todas y cada una de las posiciones imaginables, con todas sus respectivas variaciones de trajes. Estos modelos son altamente cotizados por muchos fans, y las colecciones varían de precio por la rareza de algunas piezas.

En lo que respecta al cosplay, e incluso con lo variable que es la programación japonesa de anime, aún es posible ver en las convenciones japonesas a uno o dos grupos completos de Sailor Senshi, aunque en fechas más recientes los disfraces están basados en la popular serie dramática *Pretty Soldier Sailor Moon*, que recreaba, con sus correpondientes cambios, a una **Ami** pasándose al lado del mal y a **Luna** capaz de convertirse en humana.

No se puede dudar que *Sailor Moon* tuvo una gran influencia en su país de origen, ya que, a raíz de su gran éxito, las Princesas Mágicas crecieron y pasaron de ser la linda chica que busca a su príncipe con un objeto mágico, a un grupo de chicas que quieren salvar al mundo –con un dije mágico– y, de paso, encontrar al chico de sus sueños. Tras *Sailor Moon* siguieron *Guerreras Mágicas*, de CLAMP; *Wedding Peach*; las brujitas de *DoReMi*; las guerreras de *Cyber Team in Akihabara*; y, por supuesto, las salvajes chicas de *Tokyo Mew Mew*, entre otras, todas con las reglas establecidas por Serena y sus amigas.

LOS FANS EXPLOTAN: MOON MANIÁTICO EN AMÉRICA

Incluso antes de que la serie fuera doblada al inglés o al español, *Sailor Moon* ya tenía una saludable cantidad de fans que seguían las aventuras de Serena, ya fuera por los fandubs o los fansubs distribuidos por otros fans, o simplemente, de oídas.

Esto produjo que, para cuando DiC finalmente se decidió a licenciar la serie para ser transmitida en Estados Unidos, ya hubiera cientos de fans con ideas muy personales de cómo debía ser tra-



DE LA LUNA

tada *Sailor Moon* y de exactamente qué clase de subplots se encontrarían dentro de la misma.

CONTROVERSIA AL POR MAYOR

Posiblemente la mayor controversia de *Sailor Moon* fue, sin lugar a dudas, la cantidad de personajes de género dudoso y sexualidad alternativa. Desde la primera serie, con el altamente femenino **Zoycite**, se jugaba con las expectativas de los fans, pero para DiC la idea de dos villanos masculinos en una relación era demasiado para ser transmitida en un horario infantil, por lo cual este personaje fue convertido en mujer para el idioma americano.

Por supuesto, esto ocasionó que los fans se levantaran en armas en contra del doblaje, tachándolo de homofóbico. Se inició la creación de una campaña de nombre *SOS*, o *Save Our Sailors*, que más tarde fue copiada por los fans de *Card Captor Sakura*. *SOS* tenía por principal objetivo concientizar a la gente de los cambios que se estaban haciendo a la serie y exigir que fueran corregidos antes de la transmición final.

Cabe mencionar que si bien en la versión doblada en México, Zoycite también tenía voz de mujer, fue a causa de la confusión que la apariencia femenina del personaje causó en el estudio de doblaje, y no por una censura conciente.

Pero si este caso no fuera suficiente, para cuando *Sailor Moon S* fue transmitida, ahora doblada por una nueva compañía, **Haruka** y **Michiru** fueron hechas primas para horror de todos los fans, creando de paso una serie de bromas bastante subidas de tono con respecto a la misma serie (con eso de que eran primas muy cercanas).

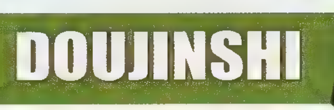
La relación de Haruka y Michiru, y la verdad tras ésta, causó varias controversias alrededor del mundo. De hecho perjudicó bastante a *SOS* porque en su sitio postearon un "artículo" asegurando que Haruka era la reencarnación del **Príncipe Urano**, quien había muerto en el reino lunar. Más tarde este artículo fue retirado por su obvia falsedad. Hasta la fecha es comunmente aceptado que Naoko siempre quiso que las dos chicas fueran consideradas una pareja, a pesar de cierta información contradictoria que ha circulado en diversas ocasiones por todo el mundo.

CAMBIO DE NOMBRES: DOBLAJE VS SUBTITULAJE

Debido a lo anterior y a todos los cambios de nombres japoneses por apelativos más americanos, el doblaje de *Sailor Moon* al inglés desde un principio tuvo más detractores que adeptos, lo cual provocó una gran division entre los fans, especialmente aquellos que habían seguido los fansubs y se consideraban "verdaderos" fans.

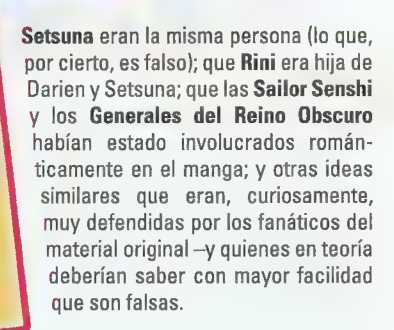
Esta división creció gracias a rumores tan absurdos creados por los fans del fansub: el ya mencionado Príncipe Urano; el hecho de que Darien y





DOUJINSHI

FANÁTICOS DE LA LUNA



Setsuna eran la misma persona (lo que, por cierto, es falso); que **Rini** era hija de Darien y Setsuna; que las **Sailor Senshi** y los **Generales del Reino Obscuro** habían estado involucrados románticamente en el manga; y otras ideas similares que eran, curiosamente, muy defendidas por los fanáticos del material original –y quienes en teoría deberían saber con mayor facilidad que son falsas.

Todo esto llevó a grandes peleas en el medio de Internet por tres listas de correo bastante famosas que a la fecha continúan siendo mencionadas por los nuevos miembros del fandom, quienes afortunadamente ya saben de la falsedad de estos rumores.

SAILOR MOON X

De los rumores surgidos en Internet, posiblemente el más persistente y divertido es el de la existencia de una séptima temporada de *Sailor Moon*, situada entre *Sailor Moon R* y *Sailor Moon S,* de título *Sailor Moon X*. Dicha temporada, que presentaba la introducción de una nueva Sailor, **Sailor Earth**, llegó a tener tal popularidad que hasta sitio de Internet tiene. Por supuesto, al terminar de leer dicho sitio uno se encuentra con el disclaimer que asegura que es sólo un fanfic, hecho por y para fans. Eso no ha evitado que a través de los años el rumor haya crecido y todavía haya quienes crean que es una realidad.

COSPLAY: LA BATALLA DE LAS SAILORS

Si existe un medio donde los fans de *Sailor Moon* han dejado crecer su leyenda, es sin duda en el género del cosplay, especialmente en las convenciones norteamericanas. Pequeñas niñas vestidas como **Rini**, **Luna** y **Artemis** acompañando a sus madres; un fabuloso equipo conformado por una **Pequeña Dama**, **Princesa Serenity** y **Queen Serenity** (de hecho, son una familia: la madre hizo de Queen Serenity y sus dos hijas de las respectivas princesas); y suficientes **Sailor Senshi** como para crear una armada, el cosplay de *Sailor Moon* tiene varios pormenores que hacen que sea bastante especial.

El primero de estos es el aparente origen del crossplay, por lo menos para ojos occidentales, ya que de los primeros grupos que tuvieron a hombres adultos con minifaldas fueron los conformados por las nueve Senshis, usualmente con **Uranus** personificada por un hombre. Esta práctica llegó al límite cuando en la AnimExpo de 1999 apareció un grupo de las nueve Sailor Scouts, todas representadas por fanáticos másculinos. Ese mismo año, pero en Anime Central, hizo su aparición el infame **Sailor Bubba**, un hombre con unos cuantos kilos de más y una abundante barba vestido de la Guerrera de la Luna favorita de todos.

Además de esto, también existen a la fecha algunos pleitos entre las cosplayers sobre exactamente quién tiene el derecho a llamarse **Sailor Moon**. La más famosa es **Usagi Kou**, del clan Kou, quien forma parte de un gran grupo de cosplayers especializados en *Sailor Moon* y quien, en más de una ocasión, ha asegurado ser la única que puede posar como la Guerrera de la Luna, además de tener la "tierna" costumbre de llamar a sus novios en turno Mamo-chan o Seiya. Por supuesto, si esto es completamente verdad o sólo algo para crear controversia en Internet, todavía está en duda.

Y LA LUNA SIGUE GIRANDO

Han pasado casí dieciséis años desde que *Sailor Moon* hizo su debut en Japón, y poco más de diez desde que se volvió internacional. A diferencia de otras series surgidas en el mismo año, ha demostrado su valor, se ha mantenido en el gusto del público todo este tiempo y ha influenciado a nuevos creadores y fanáticos que se enamoran de la serie en los primeros capítulos.

Es posible encontrar en Internet largos y detallados análisis de cada uno de los puntos de la serie, y fans que se dedican a erradicar los rumores de uno en uno. Si bien las siguientes obras de Naoko Takeuchi no lograron generar esa misma respuesta en los fanáticos, eso no quita que la mangaka se haya ganado a pulso un lugar en los corazónes de todos, críticos y fans por igual.



Presentación:
Libro en CD Princesa de la Luna



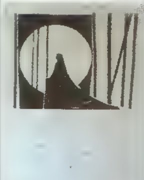














ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL ARTE DE SILUETA

El arte popular de silueta inició en el hogar hace tiempo como un juego de sombra con las manos y dedos. Los padres hacían figuras animales con las manos y dedos atrás de una pantalla de papel de arroz y los niños adivinaban sus nombres a través de sus sombras, ya que los cuartos de las casas japonesas están divididas por pantallas de papel, no por paredes.

También las figuras de papel cortado, junto con las de las manos, formaron un modesto teatro para los niños. En el tiempo sin televisión, este teatro era una diversión muy popular. El fundador del teatro profesional de silueta, **Seiji Fujishiro**, presentó sus obras de silueta con el cuento para los niños en una revista popular para hogar, después de la Segunda Guerra Mundial. Gracias a eso, este arte se difundió en todo el Japón, ya que sus obras influyeron mucho en los niños por sus expresiones fantásticas.

Al mismo tiempo, el maestro Seiji Fujishiro inició su teatro de silueta y sus presentaciones ganaron mucha popularidad, gracias a su expresión artística y original que ayudaba a la imaginación de los niños. El maestro sigue trabajándolo hoy en día.

OBJETIVO Y PROCESO DEL LIBRO EN CD PRINCESA DE LA LUNA

Cuando llegué a México, me di cuenta de que este arte de silueta no era tan popular como en mi tierra. Quise ofrecerle a los niños mexicanos este arte que me impactó más que cualquier expresión visual en mi niñez, y crear la imaginación propia de los niños mismos. Sin embargo, no tuve forma de presentarlo como en teatro, lo publiqué en libre como en silueta, que consiste en recortar figuras de papel negro y pegarlas sobre un fondo claro.

El libro se presentó en la Feria del Libro Infantil y en una casa de cultura en 1985 en México D.F. En el año 2004, gracias a los avances en tecnología digital, este libro se convirtió en CD con el movimiento de las siluetas, color y narración, como si fuera la presentación teatral.

CUENTO PRINCESA DE LA LUNA

La Princesa de la Luna es el cuento nacional que marca el inicio de la tradición literaria de Japón. Fue escrito a mediados del siglo IX por un autor anónimo y actualmente es el cuento más popular del Japón, tanto en versión infantil como para adultos. Existen muchas variantes del cuento original y, por este motivo, presento mi propia versión, dirigida a todos los mexicanos.

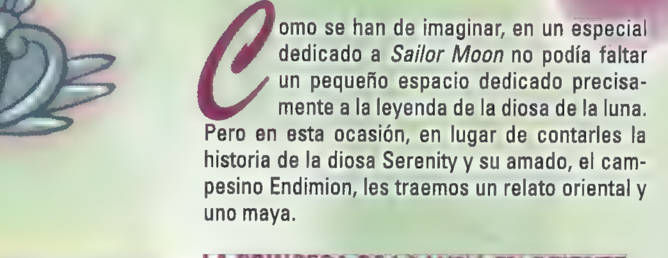
También tiene la intención de difundir entre un amplio público una pequeña pero significativa muestra de la literatura japonesa, deseando poder dar una muestra de uno de los orígenes del mismo a los amantes del anime japonés. Es nuestra sincera voluntad contribuir a una mejor y más amplia comprensión de la historia, arte y costumbres de nuestros países.

Para aquellos que les interese adquirir este CD, pueden contactarse con la profesora Tokio Tanaka por su e-mail: tokiyomx@yahoo.com.mx, o bien conseguirlo en el Mundo Flotante Ukiyo, pero se están cambiando de domicilio, así que en cuanto estén instalados, les informaremos.



Por JRR Yoda

La princesa de la luz brillante y Sac-nité



Como se han de imaginar, en un especial dedicado a *Sailor Moon* no podía faltar un pequeño espacio dedicado precisamente a la leyenda de la diosa de la luna. Pero en esta ocasión, en lugar de contarles la historia de la diosa Serenity y su amado, el campesino Endimion, les traemos un relato oriental y uno maya.

LA PRINCESA DE LA LUNA EN ORIENTE

Había una vez un anciano que vivía con su esposa en una pequeña casa. Ellos deseaban tener un hijo, pero no podían. Un día, el anciano fue a una plantación de bambú para recolectar brotes y se encontró con un árbol de bambú que tenía luz en su interior. Al no ser una cosa muy común, sintió una gran curiosidad por lo que habría dentro y se acercó.

Cuidadosamente cortó el bambú y se quedó asombrado al encontrar a una bebé. Al verla sola decidió recogerla y llevarla a casa. Al llegar le contó la historia a su mujer, y ambos decidieron adoptarla y llamarla **Kaguya-Hime** (Princesa Luz Brillante). A partir de ese día, cada vez que cortaba bambú, el anciano encontraba oro dentro de la rama, con lo cual construyó una gran casa.

La bebé creció y se convirtió en una hermosa joven. Todo el mundo la conocía porque era elegante, amable y hermosa. Un día, cinco príncipes llegaron a casa de los ancianos para pedirla en matrimonio, pero ella no quería casarse, así que les puso tareas imposibles.

Al primero se le encomendó traer el Bol sagrado de Buddha que se encontraba en la India; el segundo tenía que recuperar una legendaria azalea hecha de plata y oro; el tercero debía conseguir al legendario ratón de sol que está en China; el cuarto, una joya de colores que brillaba en el cuello de un dragón; y el ultimo príncipe, una concha preciosa que las golondrinas guardaban como un tesoro. Es decir, la astuta princesa pidió cosas que nadie sabía que existían.

Después de un tiempo, llegó el primer príncipe que trajo lo que la princesa había pedido, pero no fue a la India como se le pidió. En su lugar trajo una taza sucia de un templo cerca de Kyoto, pero ella le dijo que lo que era de la India siempre tenía un brillo sagrado.

El segundo decidió mandar a hacer la azalea con unos joyeros y le llevó el regalo a la princesa. Era tan hermosa que pensó que ella no podría escapar del matrimonio con él, pero los joyeros aparecieron para preguntar por su dinero, salvándola de esta manera y disgustando al cliente.

El tercero dio mucho dinero a algunos comerciantes que iban a China. Ellos le trajeron una piel vistosa alegando que era del ratón de sol. Pero al llevarla ante la princesa, ella dijo: "la piel del ratón de sol no arde, aun cuando se tira al fuego ", y al momento en que quiso comprobarlo, ésta ardió.

El cuarto intentó encontrar al dragón por sí mismo. Navegó y vagó durante mucho tiempo, pero nunca lo encontró. Durante una jornada fue sorprendido por una tormenta y por poco muere. Por eso regresó a su hogar y no pudo volver con la Princesa Kaguya.

Finalmente, el último de los hombres buscó en todos los nidos, pero sólo encontró una golondrina vieja y dura.

Un día, el Emperador quiso conocerla y quedó prendado de la joven, así que le pidió que se casara con él, pero fue rechazado y le confesó que ella no había nacido en el planeta. Ese verano, cada vez que la princesa miraba la Luna, sus ojos se llenaban de lágrimas. Los padres quisieron saber qué le ocurría y la princesa explicó que no había nacido en el planeta, sino que procedía de ahí, a donde debía regresar en la próxima luna llena.

Al llegar el día, ella se despidió de sus padres y les dijo que no deseaba irse, pero que tenía que hacerlo. También se despidió del Emperador por medio de una carta. Éste, desolado, envió un ejército al Monte Fuji, cuya misión era quemar la carta que Kaguya-Hime había escrito. Desde aquel día, de la cima de la montaña siempre sale fuego.

LEYENDA MAYA: LA PRINCESA SAC-NICTÉ

La princesa **Sac-Nicté** era como la luna alta y quieta en las noches tranquilas; graciosa como la paloma de dulce canto; clara y fresca como las gotas de rocío; bella como la flor que llena el campo de alegría perfumada; hermosa como la luz del sol que tiene todos los colores; y suave como la brisa que lleva en sus brazos todas las canciones.

Ella nació en Mayapán, cuando la paz unía a las tres grandes ciudades de la tierra del Mayab: Mazapán, Uxmal y Chichén Itzá. Altar de la sabiduría, allí no existían los ejércitos, porque sus reyes habían hecho el pacto de vivir como hermanos.

En el Mayab, vivía el príncipe **Canek** (Serpiente Negra), valeroso y tenaz de corazón. Cuando tuvo tres veces siete años fue nombrado rey de la ciudad de Chichén Itzá, pero aquel día también vio a la princesa Sac-Nicté. Desde esa noche ya no durmió en paz y se sintió triste para toda la vida.

Ella contaba con cinco años cuando vio al príncipe Canek que se sentaba en el trono de Itzá. Su corazón tembló de alegría al verlo dormido con una sonrisa luminosa. Cuando despertó, Sac-Nicté sabía que su vida y la vida del príncipe serían como dos ríos que corren juntos a besar el mar. Así sucedió y así cantan aquella historia los que la saben y no olvidan.

El príncipe Canek se hizo rey de los itzaes. Subió al templo de la santa ciudad de Itzmal para presentarse ante su dios. Sus piernas temblaban cuando bajó los veintiséis escalones del templo y sus brazos de guerrero estaban caídos. Ahí vio a la princesa **Blanca Flor.** La gran plaza del templo estaba llena de gente que había llegado de todo el Mayab para verlo. Los que estaban cerca vieron la sonrisa de la princesa y al príncipe cerrar los ojos y apretarse el pecho con las manos frías. Ahí estaban también los reyes y los príncipes de las demás ciudades. Todos miraban, pero no comprendieron que desde aquel momento las vidas del nuevo rey y de la princesa habían empezado a correr juntos, para cumplir la voluntad de los altos dioses.

El problema fue que la princesa había sido destinada por su padre, el poderoso rey de Mayapán, a **Ulil**, príncipe heredero del reino de Uxmal. Después de la coronación del rey Canek, faltaban los treinta y siete días para el casamiento del príncipe Ulil y la princesa Sac-Nicté. Vinieron mensajeros de Mayapán ante el joven rey de Chichén Itzá y lo invitaron a la boda, pero se le presentó una aparición al príncipe, quien le dijo que sí permitiría que la princesa fuera desposada por alguien más; después desapareció.

En Uxmal se preparaba el casamiento de la princesa Blanca Flor y el príncipe Ulil, pero cuando éste salió con muchos nobles y guerreros a recibirla, la vio llorando. De todos los reinos, de cerca y de lejos, llegaron a Uxmal con presentes y ofrendas para los nuevos esposos, menos el rey Canek de Chichén Itzá. Por eso se le esperó hasta el tercer día, pero no llegó ni mandó ningún mensaje. Todos estaban extrañados, pero el corazón de la princesa sabía y esperaba.

En la fiesta de bodas, se esperó tres días al señor de Chichén Itzá, pero el rey Canek saltó de pronto en medio de Uxmal, con sesenta de sus guerreros principales y subió al altar donde ardía el incienso, vestido de guerra y con el signo de Itzá sobre el pecho. Entonces se llevó a la princesa y desapareció en un instante. Así acabaron las fiestas, mas pronto roncaron las caracolas y sonaron los címbalos, el príncipe Ulil convocó a sus guerreros. ¡Uxmal y Mayapán se juntan contra Itzá!

Al ver la invasión inminente, los itzaes dejaron sus casas y sus templos de Chichén, se fueron llorando. Delante de los hijos de Itzá iba el rey Canek, caminando por senderos abiertos en medio de los montes. Iba envuelto en un manto blanco y sin corona de plumas en la frente. A su lado iba la princesa Sac-Nicté. Ella levantaba la mano y señalaba el camino y todos iban detrás.

Un día llegaron a un lugar tranquilo y verde, junto a una laguna quieta, lejos de todas las ciudades. Allí pusieron el asiento del reinado y edificaron casas sencillas. Llegaron a Chichén Itzá los enfurecidos ejércitos de Uxmal y Mayapán, pero al encontrarla vacía le prendieron fuego. Así quedó sola y muerta, perfumadas sus ruinas de un aroma suave que es como una sonrisa o una blanca luz de luna.

Arte: Naoko Takeuchi



Por Dash Baeza

Enredos Lunares en un Departamento

Una noche de luna, debajo de la cama, salió un tipo loco, buscando una agenda. Bailaba, cantaba, se rascaba, gritaba y decía: ¿Dónde diablos la agenda se quedó? Turu tu tu.

Sí, el tipo loco es nuestro bueno para nada y particular Dash, que como es costumbre no tiene nada decente que hacer. De a tiro es noche de viernes y por increíble que parezca no hay alguna juerga en puerta.

El joven está totalmente desesperado, volteando de cabeza su apartamento de azotea en busca de su agenda, lo más seguro para llamar a sus amigotes e ir de gorrón a algún lado. Entre tanto se le ocurre mirar por la ventana y ve a una chica estudiando en su cuarto en el edificio de enfrente. Su lindo cabello azul es iluminado por la tenue lámpara de escritorio, y los rayos nacarados de la luna se posan en su rostro. Ignorando que era observada, pasa lentamente las páginas de un libro y toma nota en su cuaderno.

— ¿Por qué tan solita? Hay que hacerle compañía —piensa nuestro "audaz" reportero.

De nueva cuenta revuelve su cuarto, pero ahora sí encuentra lo que buscaba. A paso apresurado se dirige al apartamento de la linda vecina. Sin embargo, la tarea no es tan sencilla, ya que tiene que pasar por los campamentos de maestros disidentes. Finalmente, el jovenazo llega a la puerta del departamento de su vecina y toca.

Se abre la puerta y aparece la linda chica con una cálida y un tanto seria sonrisa.

— ¿Sí, qué se te ofrece?
— Me da mucha pena, vecina, pero, ¿podría obsequiarme una tacita de sal?

— ¿Para eso traes una botella de tequila? ¿Y no quieres de paso unos limones? La costumbre es pedir azucar, ¿no?

Pero antes de que Dash pueda contestar, de entre la sombras aparece algo extraño que lo sujeta por el cuello.

— Ja, ja, acabaré contigo —dice el villano.

Entonces, al final de las escaleras aparece una rubia con un traje de marinerito naranja y una minifalda que grrrr...

— No te lo permitiré, monstruo... ¿!!Dash¡¡?

— ¡Ay, en la torre! Es Mina.

– ¿Qué diablos haces aquí, hijo de Seiya?

— ¿Qué no te acuerdas que vivo enfrente? Además, un monstruo me está ahorcando.

— Pues aunque me diste tu dirección, siempre te la pasas vagabundeando.

— ¡Ay, sí! Y tú "salvando al mundo" —dice en tono de burla.

— Disculpe, señor monstruo —interviene Amy–. ¿No sería mejor que lo soltara? No es bueno interponerse en las discusiones de Mina.

Aunque confundido, el monstruo suelta a Dash, pero entonces...

— ¡Fuego de Marte!

Una gran bola de fuego chamusca al pobre monstruo, que estaba más desconcertado que nada. Por último, Amy saca un extinguidor y lo apaga, hasta que de, de la nada, aparecen dos Sailor más: una rubia de cabello corto y otra de cabello verde muy guapa.

— Ahora sí, maldito, tendrás tu merecido.

— Me encanta cuando amenazas a los malos.

— Michiru...

— Haruka.

— El segundo cuarto a la derecha y, por favor, no rompan nada —dice Amy por debajo.

Aquello hubiera continuado así, pero entonces se escuchó el merecido reclamo de un vecino ante todo ese escándalo. Por esto, Amy, después de disculparse con el señor Godines, los invita a pasar, pero antes de poder cerrar la puerta, surge la silueta de una chica de largas coletas con un gran reflector atrás.

— Para salvar al mundo de la devastación y unir los pueblos dentro de nuestra nación... ¡Ay, no, así no era! Eh... a todos los monstruos que aparecen de las sombras y quieren dominar al mundo y pelean contra el amor y la justicia: Soy Sailor Moon y los castigaré en el nombre de la luna. ¡Ahora sí me salió bien!

— Serena... mejor pasa —le pide Amy—. Y ya apaga tu reflector.

— ¿Cuál? Si es Luna y su sonrisa de pasta de dientes.

La gatita parece no estar muy contenta por el comentario, lo mismo sucede con Dash y Mina, que después de sentarse en un sillón, se dan la espalda y siguen enojados el uno con el otro.

— Esto sí es un milagro, es noche de viernes, estás sobrio y estás S-O-L-O —enfatiza en lo último.

— Pues al menos me tomo un día, no que otras se la pasan según en "vigilia" contra el crimen y nuca se toman un respiro.

Y, entretanto, Rei le echa unas miraditas indiscretas al pelos de Seiya.

— Ah, ya te vi, ándale, vete a "hablar" con ella, que es muy de tu tipo —le reclama Mina.

— Bien, pues me voy, tal vez a ella sí le guste conversar de otra cosa que no sean sus hazañas.

Así que el chavo va tras su próxima "conquista".

— Hola —le dice, echándole el can.

— Hola... —saluda Rei—. ¿A poco eres el ex de Mina?

— Lo pasado, pasado... Oye, siempre he querido hacerte una pregunta, claro, si me lo permites.

— No hay cuidado.

— ¿A poco tú proteges la "virtud" de la princesa de la luna?

El rostro de la joven comienza a reflejar una muy fuerte expresión que desemboca en la carcajada más grande que el mundo haya escuchado.

— Ja, ja, ja, ja, me vas a matar de risa ja, ja, ja, ja... además, qué aburrido sería, ¿no lo crees?

Al decir esas palabras, la chica tiene una mirada fija y seductora, muerde ligeramente su dedo índice y cruza las piernas muy lentamente.

—Disculpa, estás babeando —dice al ver la cara de idiota de Dash.

En eso, alguien toca a la puerta.

— ¿Ahora quién será? —se pregunta Amy con fastidio.

Al abrir la puerta, se ve a un personaje esbelto de cabello castaño con gabardina, y con un movimiento brusco muestra todo lo que hay debajo de ella.

— Ahora sí toca, chiquita.

— Lita... traes el leotardo de piel.

— Es que te has portado mal, y hay que cast...

— ¿Van a jugar al "me amarras, me pegas"? —las interrumpe Serena—. Ese juego le gusta mucho a Darien, donde él es el esclavo y yo la ama, aunque no lo comprendo mucho.

— Mmmm... si yo se lo enseñé —insinúa Rei, sin dejar de ver a Dash, a quien por cierto le corre un chorro de sange en la nariz al escucharla.

— Luego me enseñas bien las reglas, ¿sí?

— Eres una tonta, Serena.

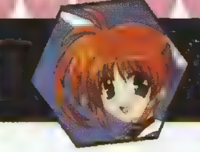
Entonces le saca la lengua y Serena le responde con una igual.

— ¡Ayyyyy! ¿Qué hacen todos aquí? —pregunta Lita.

— Eso me gustaría saberlo —responde Amy con desgano.

De pronto, son interrumpido de nueva cuenta por el villano en turno (el nombre no importa).

— ¿Por fin me van a prestar atención?... ¿Cuál era el diálogo? Ah, sí: "¡Acabaré contigo Sailor Moon!".



HUMOR

Pero antes de que pueda hacerle daño, un tallo corta el aire y se incrusta en el piso. ¿Se tratará de...?

— ¿Manzanilla? —pregunta la concurrencia atónita.

— ¡¡¡Las rosas están carísimas, se me va la fortuna en flores!!! —reclama el siempre ponderado Tuxido Mask.

— Tuxido kamen sama —expresa embobada la chica de coletas.

— ¡Hazlo ahora, Sailor Moon!

— ¿Ahorita, Darien, enfrente de todos? ¡Pero si se me olvidaron las cuerdas! Oye, Mina, ¿me prestas tu cadena de amor de Venus?

— Haz lo que quieras —responde la chica, que ya le entró al tequila.

— Hey, yuju, pélenme —pide el malo—. ¿No se supone que aquí me dan el golpe final y digo frases como "hermoso", "luz celeste", etcétera, etcétera?

— ¡Ya tengo la cadena! —grita Serena y se lanza al brazo de Darien muy empalagosamente.

— Bueno, con permiso —dice el villano—. Tengo que dominar al mundo, disculpen las molestias, buenas noches... chale, debo buscar otro empleo.

— ¿Adónde? —entonces Mina lo agarra del brazo y lo jala con fuerza—. ¡Tú te vas a quedar aquí para decirme por qué todos los hombres son una basura! ¡A ver, muchachos, canten mi canción!

Y de la nada, aparecen los integrantes del grupo Three Lights, con trajes de charro, sombrero y sus guitarras, junto con un micrófono y los reflectores que son cortesía de Luna y Artemis gracias a su sonrisa de pasta de dientes.

— Ajúa... y mi canción dice... ¡Animal rastrero... rata de dos patas... cuánto daño me has hecho...! A ver tú, pedazo de escoria, trae más tequila, que apenas empieza lo bueno.

— ¿Yo? —pregunta Darien.

— Sí, todos los hombres son iguales, vete con el hijo de Seiya por más tequila.

— ¡¡¡Déjenme estudiar!!! —pide Amy desesperada.

Y al final... digamos que Dash tuvo la pachanga que quería.

Arte: Blanca E. Trujano

Por Hellscream

TECNOLOGÍA

SAILOR MOON: EL MERCADO DEL CRISTAL DE PLATA

La belleza física se marchita como la belleza de las flores más hermosas, la belleza espiritual siempre quedará grabada en lo más profundo del alma.





EL RELUCIENTE PALACIO DE LAS SAILOR SCOUTS

Una de las series que ha marcado época es, sin duda alguna, *Sailor Moon*, ya que su contenido fresco y en algunas ocasiones innovador (no voy a tomar en cuenta que la serie por sí sola es innovadora), nos regala momentos emotivos y divertidos a lo largo del manga. En México, el anime llegó hace ya aproximadamente unos 11 años en compañía de grandes clásicos como *Saint Seiya* y *Magic Knight Rayearth*, los cuales fueron trasmitidos por televisión abierta. Para gusto de muchos de nosotros las series eran realmente buenas, lo cual hizo que la industria que los trajo de este lado del mundo no reparara en gastos y promocionará todo producto relacionado con las marineras de la luna, como los gatos parlantes, los accesorios de la Scout principal, los de las otras chicas, y otras cosas más.

El mundo de *Sailor Moon* ha llegado al mercado, atacando a un público muy limitado, pero ciertamente bastante derrochador: las niñas y las jovencitas, quienes al ver que todas las protagonistas son mujeres y no representan el hecho de ser el sexo débil (y menos Makoto) embelesan a las muchachas, haciendo que se enamoren de nuestras heroínas.

De este modo, la mayoría de los accesorios son artículos de belleza, bolsas de mano y curiosidades realmente dedicadas para ellas, dejando de lado a los hombres, los cuales conocen más de la serie que muchas chicas (no estoy diciendo que lo hagan), y asisten en







más ocasiones a las convenciones que las mujeres. Por esto la compañía del gato con sombrero no podía dejar de lado un tipo de público que le otorgaría mayor cantidad de plata. Evidentemente también con esto atraía a la vez a más público femenino para poder vender mayor cantidad de sus ya creados productos.

BELLEZA TRAÍDA DE LA LUNA

Entre los más variados accesorios y productos de las marineras de la luna podemos encontrar lápiz labial; bolsas de mano con forma de transformador; plumas de colores; maquillaje encerrado en el cristal de plata; cantidades colosales de estampitas para cuadernos, libros y demás con la figurita de las chicas; cuadernos con las marineras en portada (e inclusive las hojas foliadas con la imagen de alguna de las chicas cambiando de color); y muchísimos muñecos de peluche de los gatos de distintos tamaños que reclutan a las Scouts, desde un pequeño llavero o colgante para el teléfono celular, hasta gigantescos gatos que duermen en las camas de las niñas en vez de ellas mismas, y no sólo de Luna, sino también de Artemis, el gato blanco, y su pequeña Diana.

Otro producto que le dio un giro muy interesante al fenómeno de las chicas de la luna fue el hecho de lanzar al mercado un tipo muy especial de muñecas, muy parecidas a la famosa Barbie norteamericana (además comercializada por Bandai y Mattel), las cuelas tenían varios cambios de ropa, además de su traje de marinero de la luna y su uniforme de la escuela, en finísimos acabados llenos de detalles, cosa que pocas veces han sido utilizadas.

LOS VIDEOJUEGOS

Ahora, para atraer al público masculino, la compañía intentó acercarse a lo que estaba más de moda entre los muchachos, algo que sabían no podía fallar porque sería un derroche de ganancias bastante importante que debían recuperar con creces. Y cómo no hacerlo con la industria en donde meterían las manos al fuego: los videojuegos, a cargo de Bandai y en la consola más comercial del momento, el Súper Nintendo, acompañados de cerca por Banpresto.

Así salio al mercado el primer juego de las famosas marineras de la luna. Era un juego de acción aventura, dirigido a las chicas, pero se sabía que gustaría a los muchachos por la jugabilidad, la cantidad de escenarios y, sobre todo, por la escasa ropa de las Scouts. Sin embargo, fue completamente lo contrario lo que los directores se encontraron con este proyecto, ya que las ventas fueron realmente muy bajas, el juego no gustó y no se dio a conocer en muchos lugares (sólo se comercializó en Japón de manera oficial), tanto que los países del Viejo y Nuevo Continente ni siquiera se percataron de su existencia hasta años después, y eso sólo como rumor.

La compañía no se rendiría tan pronto, y menos con una franquicia que les había dejado muchísimo dinero gracias a las chicas, por lo cual trataron de atraer a los hombres de la misma manera, pero esta vez atacando de una manera un poco diferente. Gracias a la euforia que se tenían en ese momento títulos como *SF* o *Mortal Kombat*, hicieron que las marineras arreglaran sus diferencias "agarrándose del chongo" (literalmente).

De esta manera nace el primer juego de las Scouts, en el cual las peleas entre sí son el pan nuestro de cada día. Este juego levanta algo el espíritu de nuestros intrépidos amigos, ya que las ventas fueron medianamente altas y se van elevando día con día, sin llegarle a los gigantes del momento ni siquiera a los talones, pero saliendo un poco del bache en donde se habían metido con el primer título. Por eso decidió lanzar más videojuegos para otras consolas, sobre todo para las de siguiente generación. Es ahí donde el imperio de las Scouts crece un poco más y se acerca a los muchachos, quienes orillan a las chicas a seguir su ejemplo y darle más ganancias a la empresa del gato con sombrero.

EL FENÓMENO DE LA REALIDAD

Ya con este respaldo y con el éxito que había conseguido la obra de la talentosa **Takeuchi**, se creó una nueva faceta de las marineras de la luna, llevándolas al mundo real con actores de carne y hueso (ya que la obra original comenzaba a ser olvidada en las costas niponas). De esta manera se logró resucitar el casi olvidado fenómeno de las Senshi y de nueva cuenta se consiguió mayor cantidad de comercialización y mercado con este nuevo fenómeno, donde cosas novedosas se revelaron y algunas otras se develaron del manga original, lo cual hizo que la serie se aceptara muy bien, aunque no fuese tan larga como la animación, pero que le daba un nuevo contexto, ya que aquí realmente había un final más decente.

Retomando las riendas de lo que fue la primera serie de las Scouts, pero esta vez viendo a las mismas como cualquier practicante de Cosplay, nuevos y antiguos adeptos se vieron muy involucrados en el fenómeno, por lo cual tiaras, aretes, faldas e inclusive el traje completo de las scouts ahora se comercializaba como el disfraz de sensación, a sabiendas de que la serie original ya había salido mucho tiempo atrás.

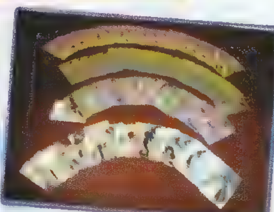
Así, los calcetines de las chicas de la luna se vendían como pan caliente, e inclusive el mercado de los gashapones no era tan vasto como el que ahora ocupaban los trajes y las miniaturas de las chicas en Live-Action. Además, uno de los accesorios más novedosos (para los que no leyeron el manga) salía con muchísima fuerza para opacar a muchos otro productos: un tímido reloj de cuerda y leontina, el cual poseía los poderes ocultos de la luna, además de sus secretos.

Es aquí donde nos damos cuenta de que el mercado de las marineras es asombrosamente vasto y comercializa objetos que ni siquiera nos imaginábamos, sobre todo la cantidad de cosas que *Sailor Moon* portaba en sus inicios. Por lo cual, les recomiendo revisar pronto sus tiendas, pues pronto será el aniversario de las marineras y traerán varias sorpresas, tal vez reproductores de MP3 o muñecas edición limitada. Así que a ponerse las pilas.

Hellscream out



















Por Hellscream



LUZ DE LUNA SAILOR MOON

¿Quién necesita focos, teniendo a la luna en el firmamento?

Gracias al genial respaldo de la compañía del gato del sombrero, y con ayuda de Bandai y un poco de Banpresto, el juego de *Pretty Soldier Sailor Moon* salió al mercado sin mucho éxito, sobre todo tratando de llegar al público masculino con un proyecto que desde sus inicios era para niñas. Tal vez buscaban acercarse a los que asisten (o asistían) con más vehemencia a los eventos de intercambio y venta de animación: las famosas convenciones.

Pero esta vez el proyecto no fue realmente de lo más exitoso del mundo, ya que desde la idea central, el hecho de manejar súper heroínas con vestidos de marinero no alentaba a muchos videojugadores de la época, mucho menos utilizarlas para acabar con villanos y monstruos, para eso estaban los rudos guerreros o los peleadores callejeros para evitar que las chicas ensuciaran sus vestido. En este momento, *Double Dragon* o *Las Tortugas Ninja* eran realmente la sensación, y por eso este proyecto pasó prácticamente desapercibido (como todo el historial de las Senshis en las consolas).

Pero, por un lado u otro, el modo de juego del título no era malo y la historia no se alejaba en ningún momento de la original de las scouts en la primera temporada de sus andanzas, por lo cual poder rehacer la historia y hacer heroína a otra Scout era realmente muy entretenido (lo malo es que sólo salió del otro lado del mundo en la costa de Japón). Además, enfrentarte a los enemigos era todo un deleite, ya que la acción en 2D, vista desde tercera persona y con la pantalla de lado profundizando un poco e intentando utilizar la moda de las tres dimensiones (mal logrado en todos los juegos de este estilo, pero bien intentado), hacía de *Sailor Moon* uno de los juegos más aclamados de este estilo, aunque no fuese tratado como se merecía.

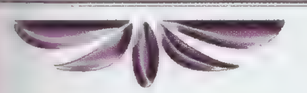
Un poco derrotado por las bajas ventas de su primer juego, la compañía decidió lanzar un nuevo juego para la misma consola (el SNES), con el mismo nombre, pero aumentado de manera sustancial el modo de juego y con un toque innovador para que la historia pudiese ser levemente cambiada.

LA LLEGADA DEL CRISTAL DE PLATA

Hace ya mucho tiempo, llegó a las pantallas mexicanas una serie cautivante, acerca de unas chicas comunes y corrientes que con la ayuda de ciertas plumas y broches, cambiaban su apariencia para volverse defensoras de la Tierra. Lo mejor de todo es que estaban muy lindas, no eran nada débiles (a excepción de **Usagui** que sí estaba mal, pero muy mal) y llevaban una responsabilidad asombrosa sobre sus delicados hombros, pero que afrontarían sin reparar en las consecuencias. Esta serie llevaba por nombre *Sailor Moon*, que no sólo saltó muy pronto a las consolas de videojuegos de la mano de creadores de renombre, sino a las muy afamadas y que controlaban el mercado sin problemas.



EN LOS VIDEOJUEGOS: ILUMINA TU PANTALLA



Así nace *Sailor Moon Another History*, en el que puedes tomar el rol de cualquiera de las Scouts y comenzar la aventura desde la parte inicial de la historia, es decir, desde el imperio de la luna y de ahí la reencarnación de la princesa Serenity y todo el tropel. Claro, hay que tomar ciertas decisiones que pueden hacer que la historia cambie un poco, aunque realmente son sólo dos o tres las consecuencias importantes que puedes modificar siempre que se llegue al mismo punto que se debe llegar, pero de una forma distinta a la anterior.

Una idea muy innovadora, con un modo de juego mucho mejor y con la posibilidad de poder lanzar poderes especiales a los enemigos para borrarlos del mapa, lo cual logró que las ventas se elevaran mucho y que el fantasma del primer juego se disipara por un tiempo. Aunque también el juego no alcanzó los estándares que la compañía esperaba, se vendió bien, lo cual indujo a la compañía a liberar las partes siguientes de la saga.

POR EL AMOR Y LA JUSTICIA

Siguiendo bajo la misma consola de videojuegos, las Sailor Scout se vieron envueltas en sus siguientes aventuras y secuelas con un orden estricto y el mismo estilo de avanzar, golpear, destruir y ganar puntos para pasar a la siguiente escena, para así poder abrir los nuevos escenarios de cada nivel y seguir el juego sin problemas (obviamente es más complicado según se avanzaba).

La innovación en cada juego era la cantidad de poderes que cada Sailor podía tener. También por juego en cada secuela el poder de las chicas se hacía más destructivo, cambiaba su aspecto y se veía una secuencia del anime para que el poder se viera más coqueto o más serio que una simple muñequita lanzando un rayo. Para las nuevas versiones se podía comprar con los puntos de experiencia de cada chica habilidades o pociones para que la fuerza de la misma no se mermara con facilidad o para que no fuese derrotada tan fácilmente.

Así, las versiones de *Sailor Moon* se reprodujeron en el SNES: la versión normal, la Romantic (R), la Súper (S), la Súper Súper (SS), y la Star.

En éstas, las versiones de *S* y *Súper S* poseían una segunda parte cada una, pues la primera parte del juego quedaba en continuación, ya que la historia y la temporada eran asombrosamente largas. Para saber en qué terminaba de manera tajante la historia de la primera parte del juego, se debía conseguir la segunda parte del mismo, una estrategia de venta muy buena de los programadores y la compañía del gato del sombrero. Claro, sin olvidar todas las ganancias que originó la poderosa N en el país oriental (ya que ahí fue el único lugar donde llegaron estos juegos).

Con estas premisas, la compañía decidió darle un giro muy interesante a la franquicia, pues ya estaba muy visto el hecho de hacer y rehacer la historia de manera normal o lineal. Por eso con la euforia de juegos como *Fatal Fury* o *SF2*, la compañía vio un nuevo proyecto muy fructífero en su mentecilla.

El giro que se le dio a *Sailor Moon* fue realmente extremista, ya que las chicas dejaron de ser dulces y tiernas. Se decidió que se enfrentaran con sus poderes para resolver sus diferencias a golpes, pues el proyecto era hacer un juego enteramente de peleas. Y no sólo eso, sino que para la misma consola de Nintendo se produjeron dos títulos de dos sagas muy completas con dos partes cada uno, que ya habían captado la atención de los videojugadores.

Estamos hablando de la serie *S* y la serie *Súper S*, donde todas las chicas se pelean el liderazgo de la cuadrilla, con todas sus artes, incluyendo también al carismático y romántico **Tuxedo Kamen** y su ataque de rosas asesinas (y no, no se trata de Afrodita de Piscis, pero no se aleja mucho de esta realidad).

Después de un éxito avasallador (aunque sea del otro lado del pacífico), se liberaron otros tres títulos para las consolas de nueva generación de esa época, el PSX, bajo el concepto de las peleas, si bien sólo se comercializaron en el lejano país oriental. Y no sólo eso, sino que también se liberaron dos más para consolas de nueva generación en el PS2.

Por lo cual esta franquicia no se debe tomar a la ligera. Aunque el modo de juego no sea lo mejor que podamos encontrar en el mercado, es una buena estrategia de venta y realmente el concepto de batallas entre chicas es algo muy raro, además de que el control que se tiene sobre cada una de ellas es muy pobre. Así que un consejo: no se apasionen tanto con ellos y mejor traten de conseguir los primeros juegos de las Scouts, aunque sea en emulador. Realmente valen más la pena que estos últimos.

Hellscream out











Por el CM team





noticias



DEATH NOTE AL ANIME

[illegible]



CLAMP VUELVE AL ATAQUE

Otro estreno en octubre fue una serie llena de mechas y chicos guapos, bajo la producción de Sunrise y cuyo diseño de personajes original está a cargo del popular grupo de mangakas CLAMP.

Su título es *Code Geass, Lelouch of the Rebellion*, cuya historia trata sobre un futuro distante en el cual Japón ya no existe y se vive bajo un gobierno totalitario extremo, hasta que un joven, **Lelouch**, al que conocen como el **Príncipe Negro**, consigue el poder para cambiarlo todo. Pero como en toda historia, existe el héroe que también cree en los cambios, sólo que de modo pacífico, el joven **Suzaku Kururugi**, el **Príncipe Blanco**.

Este trabajo significa la primera incursión de CLAMP en una serie que no se basa en un manga de su autoría, de modo que si cierto personaje se parece mucho al famoso **Fuma** y a **Kamui**... no es una coincidencia.

EVANGELION SIGUE VIVO

Para todos los fans de la serie *Neon Genesis Evangelion*, el próximo año y los que vienen estarán llenos de sorpresas, pues para el 2007 se tiene contemplada la primera película de tres que Gainax ha anunciado sobre la historia de **Shinji Ikari** y compañía. Pero eso no es todo, ya es más que conocido que el tan esperado volumen 10 del manga de esta historia por fin ha visto la luz en el país nipón. Así que habrá que esperar que la editorial que ha traído los demás tomos haga lo mismo con éste.



SEGUIMOS DE ESTRENO

Pues sí, otro estreno de otoño, para los fans de la popular serie *Genshiken*. No, no se trata de la continuación de las aventuras de ese grupo de otakus universitarios, sino una nueva versión de la serie que los tenía fascinados: *Kujibiki Unbalance*.

Ésta ya tenía sus propios OVAS, basados enteramente en los fragmentos que veíamos en la televisión del club Genshiken, y que narraba las aventuras –muy breves, pero divertidas– de un chico y sus tres amigas en una escuela bastante peculiar, ya que ahí todo consistía en competir. Ahora, dicha historia tendrá su serie animada, compuesta por 12 episodios, si bien se sabe que sólo está basada en el trabajo de sus diseñadores originales: **Kengou Yagumo** y **Shimoku Kio**, de modo que hasta en diseño de personajes es diferente.

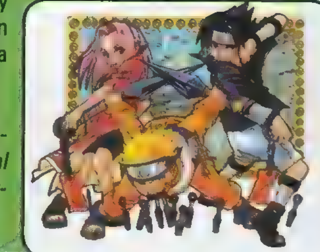


INVASIÓN NINJA

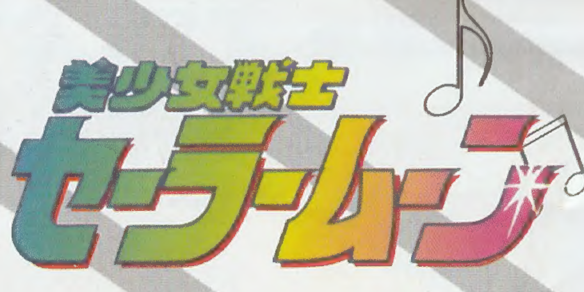
Para terminar con nuestra lista de estrenos, México se engalana con la llegada de un grupo de ninjas muy peculiares que, no dudamos, se convertirán rápidamente en los favoritos de todos los fans del anime y el manga. Así es, seguramente cuando leas estas líneas ya habrás disfrutado de la serie *Naruto*, el gran estreno de Cartoon Network a principios de 2007.

Con el horario de 10:30 pm, los mexicanos conoceremos al fin a **Naruto**, **Sakura** y **Sasuke**, sus grandes aventuras y, por supuesto, su peculiar triángulo amoroso. Esta serie tiene su origen en la publicación Shonen Jump desde 1999 y dibujado por **Masashi Kishimoto**, y en cuanto a la animación, hasta la fecha cuenta con más de 200 capítulos.

La Narutomanía apenas está llegando, y en *Conexión Manga Especial* te tenemos preparadas muchas sorpresas, así que no te lo pierdas.



MOON REVENGE
TEMA FINAL DE LA PELÍCULA SAILOR MOON R
Cantada por: Mitsuishi Kotono, Tomizawa Michie, Hisakawa Aya, Shinohara Emi, Fukami Rika



yatto tadoritsuita ai, nigirishime
chiisa na nemuri ni yasuragu hito
tojita mabuta ni sayonara, kuchidzukete
toki no hanazono ni anata okizari ni shita

ai wa yume no mama de wa
tsudzukanai
musaboreba, utsukushii shikabane,
soredemo

nozomu no nara, oikakete kite
ano kuchidzuke wa akai tattoo;
sadame no yokoku kizamu tattoo
watashi ni nara, hitome de wakaru
kuchibiru-gata ni itamu tattoo;
kakusenai wa anata
It's Moon Revenge, wooo...

yami ni tojikomerarete mo hikareau
O-RA wa kesenai, tajiro ga nai

sukete miete'ru wakare de moe nagara
tsugi no meguriai mo mata anata ga ii to

ai wa fukaku naru hodo
yokubari de
toiki sae shibaritai rifujin,
soredemo

hikari no uzu noboritsumete'ku
akai kioku wa doku no tattoo
mirai no KAOSU shimesu tattoo

futari de nara, kudakechiru made
kuchibiru-gata ni itamu tattoo
daita mama de ii wa
It's Moon Revenge, wooo...

nozomu no nara, oikakete kite
ano kuchidzuke wa akai tattoo;
sadame no yokoku kizamu tattoo
watashi ni nara, hitome de wakaru
kuchibiru-gata ni itamu tattoo;
kakusenai wa anata
It's Moon Revenge, wooo...



MOONLIGHT DENSETSU
Opening de Sailor Moon
Cantada por: DALI
Letra: Oda Kanako



GOMEN NE sunao ja nakute
yume no naka nara ieru
shikou kairo wa SHO-TO sunzen
ima sugu aitai yo

nakitaku naru you na moonlight
denwa mo dekinai midnight
datte junjou doushiyou
HA-TO wa mangekyou

tsuki no hikari ni michibikare
nandomo meguriau

seiza no matataki kazoe
uranau koi no yukue
onaji kuni ni umareta no
MIRAKURU ROMANSU

mo ichido futari de weekend
kami-sama kanaete happy end
genzai kako mirai mo
anata ni kubittake

deatta toki no natsukashii
manazashi wasurenai

ikusenman no hoshi kara
anata wo mitsukerareru
guuzen mo CHANSU ni kaeru
ikikata ga suki yo

fushigi na kiseki KUROSU shite
nandomo meguriau

seiza no matataki kazoe
uranau koi no yukue
onaji kuni ni umareta no
MIRAKURU ROMANSU
shinjite-iru no
MIRAKURU ROMANSU

CONEXIÓN MANGA
MANGA
ESPECIAL DVD
#17

Música
Videos
Galerías
Karaoke

VANINA
LA ENTREVISTA
CONOCE A NUESTRA ANFITRIONA

SAILOR MOON

CONEXIÓN MANGA ESPECIAL DVD #17



KARAOKE





tnt 12

EXTRAS

AVANCES

HARÁS EQUIPO CON UNA PRINCESA

The Simpsons MOVIE 2-D

COLECCIONAITOR

"TODAS LAS IMÁGENES, NOMBRES, MARCAS Y LOGOTIPOS AQUÍ PRESENTADOS SON COPYRIGHT © DE SUS RESPECTIVOS AUTORES Y SON UTILIZADOS CON FINES INFORMATIVOS BAJO LOS ESTATUTOS CONSTITUCIONALES DE LIBERTAD DE PRENSA"

INSTRUCCIONES:

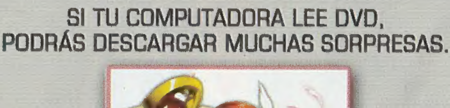
PARA TENER LA EXPERIENCIA COMPLETA INTRODUCE EL DISCO EN TU REPRODUCTOR DE DVD.

SI QUIERES BAJAR LA MÚSICA E IMÁGENES A TU COMPUTADORA CON LECTOR DE DVD COPIA LA CARPETA DE EXTRAS.

CONTENIDO

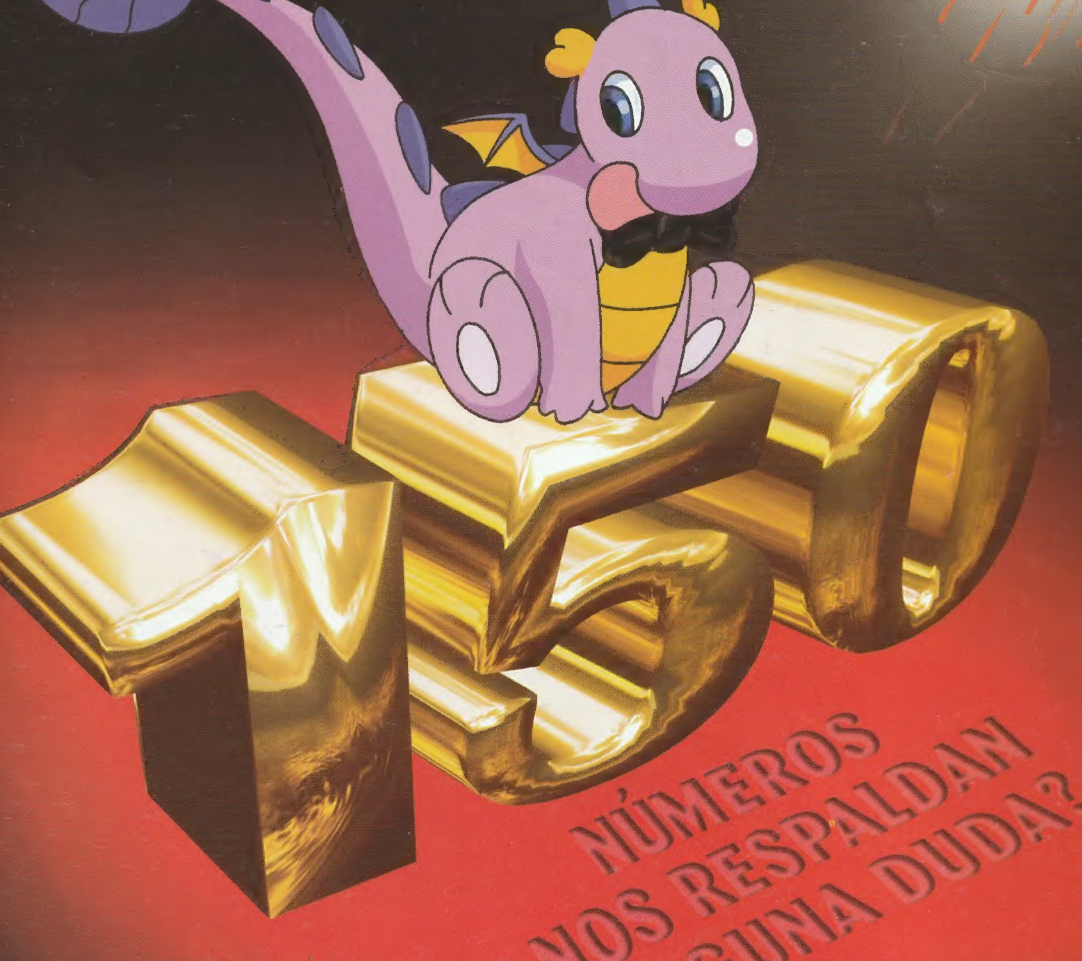
DONDE UTILIZAR EL DISCO

DVD



SI TU COMPUTADORA LEE DVD,
PODRÁS DESCARGAR MUCHAS SORPRESAS.




150
NÚMEROS
NOS RESPALDAN
¿ALGUNA DUDA?


TNT
EN EL
WORLD TRADE CENTER
EXPO MANGA
COMIC
PRESENTA A:
MAURICIO HERRERA
ILUSTRADOR DE
MITOS Y LEYENDAS.
HERRERA
* Presentando este anuncio
2X1
TODOS LOS DÍAS
VIERNES, SÁBADO
Y DOMINGO
PROMOCIÓN
EXCLUSIVA PARA:
CONEXIÓN MANGA
ANIME & MANGA
DibujArte 53
AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU
2,3,4 febrero 2007
info: 26 16 23 00
www.tntvirtual.com.mx
preventa: calle colombia no51
plaza nuevo siglo local 10 colonia centro
VANGUARDIA
Berserker
DIABLO
CRÓNICAS
libro de poemas ilustrados
Alicia
La niña vampiro
Berserker
COMICS
–Diablo : Crónicas.
–Alicia la niña Vampiro.
–Litografías.
www.berserker-comics.com